MOBILE SUIT GUNDAM

GIHREN'S GREED

BLOOD OF ZEON

TACTICS OF THE NEXT GENERATION WAR

SIEGFRIED

GREED

一年戦争が生み出した、
さまざまな問題や思想によって誕生した
新たな勢力。
それらをうち破り、地球に真の平和を取り戻すのが
この戦いの目的なのだ。

複雑に絡み合う新勢力。
次々と開発される新たな兵器。
一年戦争以上の混沌とした状況にさらされる地球圏で
新たな歴史が幕を開けようとしている。

新たな時代に突入した戦場に
最後まで生き残るのは、
はたしてどの勢力なのだろうか……。

宇宙世紀00080年、一年戦争が終了したばかりの地球でまた新たな戦いの歴史が始まろうとしていた……。

『ギレンの野望　ジオンの系譜』の第二部では、第一部から引き継ぐ形で新たな戦いの舞台が用意される。プレイヤーが選んだ選択によって変動した歴史は、さまざまな形で新たな戦場を作り上げる。

第一部では倒すべき相手は一つだけであったが、第二部においては、さまざまな勢力が姿を現し、敵を一つに絞ることはできない。

MOBILE SUIT GUNDAM
GIHREN'S GREED
BOOD OF ZEON

TOCTICS OF THE NEXT GENERATION WAR

CONTENTS

システム解説 5

イベントチャート攻略 13
ページの見方 14

ジオン公国軍～ジオンの系譜～ 第1部-第2部 15
地球連邦軍～ジオンの系譜～ 第1部-第2部 47
正統ジオン～正統なるジオン～ 81
新生ジオン～ガルマの栄光～ 89
アウシズ～ハマーンの嘲笑～ 97
ネオ・ジオン～逆襲のシャア～ 105
デラーズ・フリート～ジオンの栄光～ 113
ティターンズ（ジャミトフ）～ジャミトフの陰謀～ 121
ティターンズ（ジロッコ）～ジロッコの野心～ 129
エゥーゴ～Zの鼓動～ 137

兵器データ 145
ページの見方 146

開発ツリーデータ 207

キャラクターデータ 217

マップデータ 239

セリフデータ 251

システム解説編

SYSTEM COMMENTARY

第二部は第一部と少し違うゲームシステムになっている。
ここでは、第二部ならではのシステムを解説していく。
さらに、システムをうまく生かしたテクニックも掲載。
より手強くなった敵を打ち負かすために役立ててほしい。



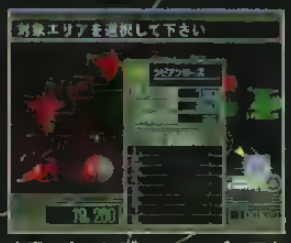
新たなる系譜

――第二部と第3勢力の出現――

ジオンの系譜における戦いは、第一部だけで全てが終わったわけではない。真実の歴史を形作る第二章が、今幕を開ける。

第二部を視野に入れ第一部を攻略する

ジオンの系譜では、第一部でジオン・連邦それぞれの勢力を倒した後、第二部に進めるようになっている。第二部で待ちうけるのは、「ファースト・ガンダム」その後に登場した勢力たち。さらに第一部でジオン・連邦を倒しきれなかったなら、再び敵として登場。さらに激しい戦いが、プレイヤーを待ち受ける。

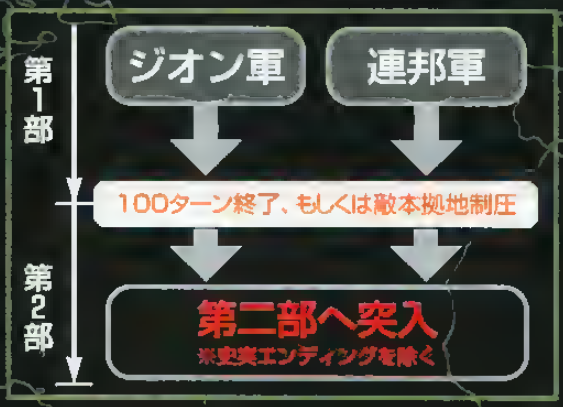


↑ティターンズ、エゥーゴ、アクシズなどの勢力と戦えるのだ。

一年戦争後の歴史も楽しめるアナザーストーリーが第二部

エンディング時の戦力のまま第二部で戦える

ジオンの系譜・第二部では、第一部の遺産である資金、資源、及びユニットをそのまま引き継いで戦うことができる。第一部の結果が勝利であったなら、敵軍の生産ユニットを接収も行われ、戦力も増強。第一部での行動によって、第２部を有利に開始できるのだ。また、勝利していれば第２部へ移行するにあたって、ボーナスとして技術レベルも上昇。第二部１ターン目で、ぞくぞくと開発プランが提案されるはずだ。



ハンブラビでジェットストリームアタック!!



←ジオン軍の兵士をZ世代のMSへ！

プロト・ゼロをサイコガンダムに!!



➡第二部では１年戦争時代のMSだけでなく、Zガンダムの MSも数多く登場する。ゼロ＋サイコガンダなど夢の組み合わせも実現できる。

次々と出現する勢力を倒していく

敵は今存在する勢力だけではない？

第一部のクリアレベルによって第二部開始時に出現する勢力は変化する。しかも、存在する勢力を倒すだけではゲームクリアにはならない。１つの勢力を倒すと、さらに別の勢力が出現、自分が使用する勢力に戦いを挑んでくるのだ。登場する勢力が、自軍と同じ系統であっても、戦いは挑まれる。ジオンには連邦だけでなく、ネオ・ジオンやアクシズが、連邦にもジオンだけではなく、ティターンズやエゥーゴが攻撃してくるのだ。つまり、信頼できるのは自分の勢力だけ。１ターン前まで自軍にいた人物が指揮官となった軍隊でも敵になるの

続々と登場する勢力



←ジオン第一部が完全勝利なら、開始時にティターンズ（ジャミトフ）が登場する。



➡ティターンズ（ジャミトフ）を倒すとシロッコ勢が登場。



←さらにティターンズ（シロッコ）を倒すと、アクシズが出現するの。

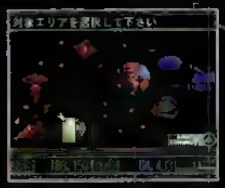
出現する勢力は勝利レベルで変化する

同時に2つの勢力が登場する場合も

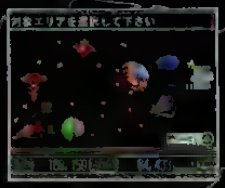
勢力が次々と登場するだけでなく、クリアレベルによっては、同時に２つの勢力が登場することもあるのだ。自軍も加えて、三つ巴の戦いが展開、戦闘は第一部よりも激化する。たとえばジオン完全勝利の場合では、２勢力が最初に存在し、その後に３つの勢力が出現するという激しさだ。

例 ジオン 完全勝利 の場合

敵1・ネオ・ジオン　敵2・ティターンズ(ジャミトフ)



⬆ジオン完全勝利時の初期勢力。本拠地が近い。



⬆２部で作られたエリアに本拠地を置く初期勢力。

例 連邦軍 完全勝利 の場合

敵1・デラーズ・フリート



⬅連邦完全勝利の場合では、デラーズフリートのみが登場。だがデラーズを倒した以後、様々な勢力が登場する。

出現パターンは ジオン、連邦 第2部攻略を参照

出現パターンはジオン、連邦第二部攻略を参照

1回のプレイで最大5勢力が登場

ジオン・連邦でプレイした場合、第二部に登場する敵勢力は最大で５勢力。同時に出現するのは２勢力までだが、次々に勢力が登場してくる。出現する勢力は、ジオン、連邦から派生した勢力で、全８勢力にもなる。特にＺガンダムに登場した勢力はＭＳも強く、手ごわい相手になるだろう。



⬆一年戦争には登場しなかったキャラも登場する。

正統ジオン	新生ジオン	アクシズ	ネオ・ジオン
キシリアが率いる勢力で、本拠地はグラナダ。シャアを始めとするニュータイプ部隊や黒い三連星が所属することになる。	ガルマが指揮官になるジオン系の勢力。本拠地は地球のニューヤーク。ドズルを始め、ドズル配下のラル隊も加わる。	ジオンの資源衛星、アクシズを本拠地とする勢力で、ハマーン・カーンが率いる。マシュマー、グレミーなどが所属する。	キャスバル率いる新たなジオン。本拠地はグラナダ。所属するパイロットはララァを始めとするNT、ランバ・ラルなど。
デラーズ・フリート	**ティターンズ・ジャミトフ**	**ティターンズ・シロッコ**	**エゥーゴ**
エギーユ・デラーズ率いるジオンの残党部隊。ガトー、ケリィ、シーマが所属。本拠地は、ソロモン近郊のイバラノソノ。	ジャミトフが組織した連邦の特別部隊。本拠地はグリプス２。ジェリド、マウアー、カクリコンなど、新しい兵士が多い。	ジャミトフ亡き後に結成される新ティターンズ。本拠地は同じくグリプス２。パイロットも、基本的に引き継いでいる。	反地球連邦組織。ブレックス・フォーラが代表者。本拠地はラビアン・ローズ。パイロットはクワトロ、カミーユなど。

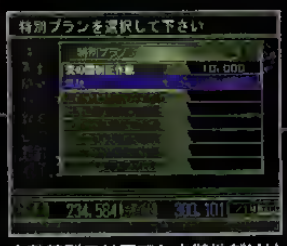
特別エリアにいつでも侵攻可能

作戦発動なしでも侵攻できる

二部の大きな特徴として、敵制圧下にある特別エリアへの進入が自由に行えることも上げられる。自軍の近くにある特別エリアから、どんどん制圧していこう。ただし、本拠地だけは例外。第１部と同じように、作戦提案後に進入できるようになる。



⬆敵特別エリア。第二部なら自由に自軍を移動できるのだ。



⬆敵特別エリアでも本拠地だけは別。作戦提案後に進入可能だ。

第3勢力もプレイできる

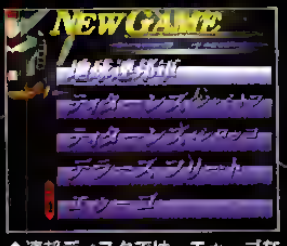
倒した第3勢力はエンディング後にプレイ可能

ジオン・連邦で倒した勢力は、第二部勝利エンディング後に使用可能。多くの勢力を倒せば、楽しみも広がるぞ。

詳しくはP81から



⬆ジオンディスクでプレイできるのは、ジオン系の勢力だ。



⬆連邦ディスクでは、エゥーゴなど連邦系の勢力＋デラーズ。



緻密な戦術
――データの重要性とユニットの活用――

キャラクターと兵器のデータ。この2つの見方を知れば、より緻密な、そして効果的な戦術を編み出すことができるはずだ。

データページを活用して戦闘を有利に運ぼう

巻末にあるキャラクターとユニットのデータは、攻略方法が詰まった情報の宝庫だ。このページでは、キャラクター、ユニット、そして戦闘のシステムを解説した上で効果的な使い方を教えよう。



⬆データは生き物。画面上でもこまめにチェックしよう。

ユニットの性能を見極めよう

ステータスを関連づけて見る

どのくらい敵の攻撃に耐えられるか、どれだけ長く戦えるかを知る

ユニットのデータは項目が多いために活用を諦めてしまいがちだが、見るポイントを絞って関連づけて見ればスッキリわかりやすくなるはず。まずは、基本となるユニットの横にある移動などのステータスから見ていこう。ここでは主に機数と耐久力、物資と消費に注目してみよう。

機数と耐久力

耐久力を機数で割ると、1機体あたりの耐久力がわかる。例えばザク1なら耐久力30で3機編成なので、1機あたり10。もしザク1の耐久力が21になっていたら、次の攻撃で機数が減るので、回復したほうがよい。

物資と消費

物資は搭載燃料、消費は1回の攻撃で使う燃料。つまり、物資と消費で何回攻撃できるかわかる。例えばビグ・ザムなら4回で燃料切れ。装備を変更すると消費も変わるので、補給の確保などを考えて部隊配置を決めよう。

重視すべきステータス

他に重視するべきステータスとして、限界と移動適性・攻撃適性がある。限界は、P11で解説する戦闘システムのボーナスを受けられる限界のこと。2つの適性はユニットの配備個所などに影響がある。



⬆十字キーの左右で適性を切り替えながら見よう。

コストパフォーマンスを考える

性能と資金＋資源のバランスで機体を選ぶ

生産するユニットを決めるとき、何を基準に選べばいいのか？　特にこだわりがないならコストパフォーマンスを重視しよう。使う資金＋資源と能力を照らし合わせ、効率のいいユニットをメインに生産する。第二部で言うなら、連邦、ジオンともにハイザックが量産機として優秀。しかし突出したものもないので、キャラクターには合ったものを生産して乗せる。コストパフォーマンスが同じくらいなら前線で戦ったら好みで決めても。

似ている性能の兵器例

ハイザック　資金 2040　資源 3450

装備変更で格闘と射撃に特化できて、資金＋資源が第2世代のMSとしては比較的少ないのが利点。1フィールドのユニットにもA装備で対処できる。前列に立たせていこう。



ジムII　資金 2250　資源 4200

ハイザックと似た性能を持つが、やや資金＋資源が高い。その分、射撃と格闘両方ともビーム兵器で攻撃力がやや高め。中列などに立たせて、消費しないように使うのがいい。



攻撃力は武器で決まる

武器の性能こそが戦闘を左右する 武器データを見分ける目を養おう

どんなユニットも装備された武器によって攻撃している。武器の性能は、そのままユニットの攻撃力と考えてもよい。武器データの見方を覚えて、ユニットの攻撃力をはかれるようになろう。装備の変更する理由や状況も、それだけで変わってくるはずだ。

攻撃力と攻撃回数

画面上で表示されている攻撃力は、すでに武器1回の攻撃力×攻撃回数の結果になっている。同じ110というデータでも、110の攻撃力1回なのか、22の攻撃力5回なのかわからないということになる。なるべく本書のデータを参考にして、正しいデータを把握するようにしよう。何故なら、攻撃力110を1回と、攻撃力22を5回では、同じヒット確率でも倒せる敵の傾向が違ってくるからだ。例えば耐久力60の相手なら、攻撃力22を5回のほうが多く倒せる可能性を持っている。武器データで、攻撃に適した相手までわかるのだ。



⬆画面上ではまとめた数値で表現されているので、目安にしかならない。

武器射程と攻撃範囲

射程、特に間接攻撃できる武器は射程が重要。射程のデータは一目でわかるので、生産や武装選択時によく見ておこう。逆に攻撃できる範囲、特に対空ができるかどうかというデータはわかりにくい。ドン・エスカルゴのように、武器が1つで攻撃特性が海だけというならわかりやすいが、ガンタンクなど、2つ以上の武器を持っていてそれぞれが攻撃範囲の違うものだと経験則に学ぶしかない。特殊な例だが、覚えておきたい特性だ。


⬆ガンタンクは隣接した航空機に反撃できない。

使用武器の決定方法

武器を複数持っているユニットが、どの武器を使って攻撃するか、というのはキャラクターによって決まる。データで上から3段が射撃武器なら、一番上のメインの武器は使用できない場所でなければ必ず使われる。2段目以降はサブ射撃武器1、2となり、それぞれキャラクターの射撃能力が高いほど使う確率が上がる。具体的にはサブ射撃武器1は射撃能力×5%、サブ射撃武器2なら射撃能力×2%…となっている。


⬆射撃が高いと、武器の多いユニットは有利。

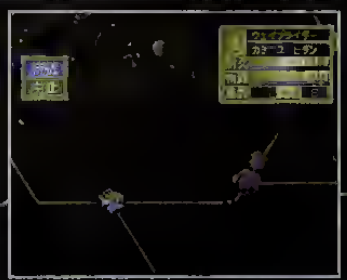
特殊能力の追加効果

戦局をも左右する特殊能力

ユニットごとに決められている特殊能力は、戦闘はもちろん、エリア攻略においても効果を発揮する重要なものだ。ここでは特に重要なものを4つピックアップして解説しよう。この4つ以外では、脱出機構が備わっているものが有効だ。キャラクターを乗せておけば1ターンは生き延びられるのでギレンやレビルなど大将を乗せるのに適している。

制圧

制圧は自軍の侵攻に重要だが、移動力のあるユニットには備わっていないことが多い。そこで役に立つのが変形・合体の可能なユニットだ。移動を飛行形態で進み、制圧を変形・分離後行えば、すばやい占領が可能になる。


⬆ウェイブライダーは移動力があるが、制圧ができないのであくまで先行部隊。

シールド装備

シールド装備を備えたユニットは、回避できなかった敵の攻撃を、一定確率で防御する。防御した攻撃はダメージ0で、デメリットも無いので絶対有利。


⬆防御の確率はユニットやキャラの能力次第。

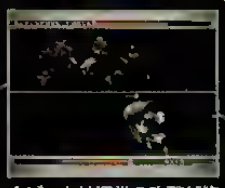
ビーム無効化

第2部など、特に連邦の兵器に多いビーム武器を無効化するのがビーム無効化。当たっても全て防御扱いなので非常に有利。ただし、ビットの攻撃は当たる。


⬆ビーム無効化は防御と同じ扱いになる。

サイコミュ兵器

ニュータイプが乗ったときだけに発動する武器を搭載したユニット。主に有線ビーム砲やビットがあてはまる。全ての部隊に攻撃がいくため後列にも脅威となる。


⬆ビットは通常の攻撃が終わったあとで発動する。

キャラクターのステータスでパワーアップ

変化するステータスを知る

能力値は固定ではない 成長の伸びぐあいを読みとれ

キャラデータは基本となるランクEと最強のランクSの状態が掲載されているが、成長していくのでその時々にあった配属が必要だ。また、初期状態でランクがDやCのキャラもいるので、登場したばかりのキャラは必ずステータスをチェックせよ。

ランクアップ時

データにあるランクアップ時の成長値。数値が2以上あるキャラは、初期状態が低く設定されている。ランクが低いうちは友好キャラとスタックさせ、能力のフォローをしてあげながら鍛えよう。

ニュータイプ発動

ニュータイプの覚醒があるキャラクターは、必ず覚醒するランクまで成長させよう。ランクSが必要なキャラは序盤に集中して鍛えるといい。キャラの減る第2部では特に貴重な存在になるぞ。

撃墜されたときの影響

部隊が撃墜されたに起きるキャラクターの変化

キャラクターの乗せたユニットが破壊され、脱出機構がない場合に、キャラクターは負傷中となって戦線を離脱する。この離脱している期間は、キャラの耐久が高いと短く、耐久が低いと長くなりやすい。低いキャラは大事に使おう。

士気のダウン

撃墜されると士気は大幅にダウンする。士気の低下は疲労の影響が強くなるので早く回復したい。こんなときは強いユニットで弱い敵をたたき、撃破数を稼いで回復させよう。

負傷値の上昇

負傷値は画面には出ないが、撃墜されると増えて、一定量回復すると負傷中から復帰する。負傷値は蓄積するので、続けて撃墜されると回復が遅れる。未配属で数ターン休ませると早く回復する。

能力で使い方を分ける

パイロットタイプか指揮官タイプか 能力値で乗せるユニットも変える

キャラクターには多くの能力があるが、魅力や指揮の高いキャラクターは指揮官タイプと言える。逆に、耐久や格闘、反応の高いキャラは前線に立つパイロットタイプだ。キャラの能力値で配属や戦闘での配置場所を変えていこう。

指揮・魅力・射撃

後方から高い魅力・指揮で指揮範囲内のユニットをパワーアップ、高い射撃で関節攻撃、これが指揮官タイプ。艦船に乗せたり、遠距離攻撃のできるユニットが適している。

耐久・格闘・反応

前方に立ち、高い耐久で敵の攻撃に耐えて、格闘と反応で敵の格闘攻撃に反撃をしかける。これはパイロットタイプ。スタックの前列や中列で常に格闘に参加させて敵にたくさんぶつけよう。

友好キャラで編隊を組む

指揮が大幅アップする友好キャラで スタックした部隊同士を近づけよう

キャラクターデータにある友好キャラ。これは、同スタックか隣接スタックに友好キャラがいると士気ボーナスが得られるというデータ。キャラクター数×25も士気がアップするので、例えば外伝『ブルーディスティニー』のユウ・フィリップ・サマナの3人で固まると、士気が全員50もアップする。これを有効に使う手段としては、『疲労が高まっても連戦に耐えられる』『負傷中から復帰した直後でも高い士気で戦える』などがあり、いろんな場面で使えるテクニックとなる。友好キャラ同士はできるだけ同じエリア戦闘に参加させるようにして、高い士気を維持させるのが得策だ。

会話イベントもたくさん発生

友好キャラ同士のほとんどは会話イベントが起きるようになっている。『ジオンの系譜』では、述べ150人近くのキャラクターが、様々な組み合わせで会話イベントを行う。これらを楽しむことも『ジオンの系譜』の楽しみ方の1つだ。同じキャラクターの組み合わせでも、1回目、2回目で違う会話となることもあるので、いろいろなパターンの会話を楽しむことができる。特別な場合として、敵同士の会話によって仲間になることもあるのだ。



↑連邦には3人1組の組み合わせが多い。外伝キャラや08小隊が代表例だ。

戦闘の数値計算

様々な修正ボーナス

有利なボーナスを多く用意して戦闘を勝ち抜く

戦闘では、キャラがユニットに乗ることで、その計算に多くのボーナスが追加される。ボーナスをより多くつければそれだけ戦闘が有利になるので、なるべくボーナスを多くする工夫が必要だ。ただし、ユニットの移動力は減ってしまうので、キャラを乗せるユニットは限界の高いものを選ぼう。

スタック

関係ステータス：指揮・魅力

乗せるユニットが複数の機体で構成されている場合、部隊用のボーナスが適用される。1機のみ、キャラクター用の修正がされ、それ以外の機体には指揮と魅力でボーナスがつく。

指揮範囲

関係ステータス：指揮・魅力

少尉以上は指揮範囲が発生し、そこに含まれるキャラのいないユニットに影響がある。基本的にはスタック内と同じだ。

キャラクター

関係ステータス：反応・格闘・耐久

キャラクターの能力によるボーナスは多い。射撃や格闘は、それぞれの攻撃命中率、回数、武器の増加などに影響する。反応は運動性をフォローして回避率を上げ、耐久はダメージを軽減する。NTは射撃と反応により多くのボーナスがつく。



↑個人では主にデータの右側が重要なステータスとなる。

部隊

関係ステータス：指揮・魅力

キャラの乗っていないスタック内へのボーナスは、同スタックにいるキャラの指揮・魅力でアップする。指揮は主に命中率アップと武器の使用確率、魅力は士気がアップする。

命中率・回避率に関するボーナス

地形&地形適性

地形によって、防御効果が生まれ、その分だけ命中率は低下する。また、ユニットの地形適性によって、回避率と命中率が変化する。自分のいる地形に適性がないと回避率がダウン、敵のいる地形に適性がないと命中率がダウンしてしまうのだ。

疲労度

パイロットの疲れぐあいは『疲労』という値でわかるが、これが増えてしまうと命中率・回避率ともに低下してしまう。例えば『疲労』が50になると、大体数値の半分、25%の命中率・回避率ダウンになる。20～30を超えたら『疲労』を回復させよう。

その他

ミノフスキー粒子が散布されると射撃の命中率が低下。その%は濃度の%とまったく同じで、最大濃度は50%、命中率も最高50%ダウンする。ただし格闘には影響がない。未索敵の相手にも射撃命中率が25%低下する。他にも、防御コマンドは、盾を持たないユニットなら回避率が25%アップする。

射撃計算

パイロットの能力が強く出る射撃

射撃の攻撃計算に関しては、キャラの射撃が強く出る。使用する武器の決定、射撃回数、射撃の命中計算など、多くのボーナス計算にキャラクターの射撃能力が関係しているからだ。また、NTは射撃回数の増加率が大幅アップするので、より多い攻撃を行ってくれる。射撃武器の豊富なユニットに乗せよう。

格闘計算

士気が高いと大ダメージを与えられる

格闘の計算は、もちろん格闘が大きく影響している。格闘攻撃の回数と、攻撃命中率はキャラクターの格闘能力によってパワーアップするからだ。しかし、格闘のみ、士気の高さがダメージ計算に影響を与える。士気が100なら最大50%の攻撃力アップにもなるため、友好キャラなどを上手に使って戦いたい。

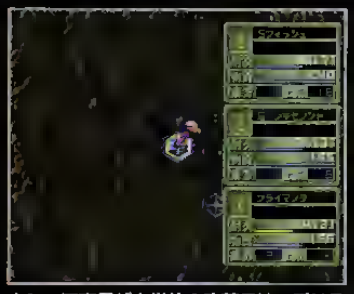
ユニットの性能を見極めよう

ユニットとキャラクターを組み合わせて考える

強力なユニットや武器の多いユニットこそエースパイロットを配属しよう

戦闘のシステムや使用武器の決定方法を考えると、強力な武器を持ったユニットや多くの武器を持ったユニットにキャラクターを乗せて潜在能力を引き出すことが重要になる。特に専用機は限界が50もアップするので、より多くの攻撃をしかけるようになるはずだ。

キャラクターなし



↑シャア専用ザク単体の攻撃では、受けるダメージも多く、敵の撃墜数も劣る。

キャラクターあり



↑シャアが乗っていれば反応により回避率を高め、しかも撃墜数がアップする。

ユニットの得意な攻撃を伸ばせるキャラクターを

互いの長所が似ているときこそ真の実力が発揮できる

ユニットの特徴とキャラクターの特徴がかみ合ったとき、最も能力を発揮できる。射撃の高いキャラを射撃武器の多いユニットに乗せれば射撃回数が、格闘武器の多いユニットに格闘の得意なキャラを乗せればヒット率、攻撃回数が多くなる。ユニットとキャラをリンクさせて考えよう。

反応と運動の関係

射撃や格闘と同じように、ユニット運動とキャラの反応はリンクしている。運動の高いユニットに反応の高いキャラを乗せると、回避率が非常に高くなり攻撃が当たらなくなる。



⬆アムロなどニュータイプは特に回避率が高い。

[ザクによる比較]

ヴィッシュの場合



射撃の高いヴィッシュの攻撃。本来10回のところを5割程度多く攻撃。

射撃攻撃回数…多

ニムバスの場合



ニムバスの射撃による攻撃は、本来10回からさほど変わることはない。

射撃攻撃回数…少

ニムバスが格闘する場合



しかし格闘になると、本来2回の攻撃を倍近く行うこともある。

格闘攻撃回数…多

サイコミュ搭載兵器にはニュータイプを

サイコミュはニュータイプでないと発動しない

特殊能力で述べたとおり、サイコミュはニュータイプでないと発動しない。バウンドドッグ、サイコガンダムなどビット系の装備がないユニットも、ニュータイプを乗せよう。

パーフェクトジオング＋ハマーン・カーン

➡最強とも言える組み合わせの1つ。ハマーンの射撃の高さで有線ビームも当たりやすい。



チャート攻略編

EVENT CHART CAPTURE

ジオン公国、地球連邦軍をはじめ、エゥーゴやネオ・ジオンなどの第三勢力を含めた、全10勢力すべてのイベントチャートを紹介。選択肢によるメリット・デメリットや、攻略の指針を交えた、イベントチャート完全版。

チャート攻略ページの使い方

本書のメインとなるチャート攻略編では、ジオン・連邦を始め、全勢力の攻略法をチャートを交えながら解説。各クリアレベルにも対応しており、自分のデータにあった情報も確認できる。

完全勝利で第二部へ挑むための攻略を基本とする

ジオン・連邦編では、第一部の攻略法も交えて紹介。ここでは完全勝利を目指すための攻略が基本。第二部攻略も基本的に完全勝利スタートをメインとし、判定エンディングスタートにも対応している。



➡完全勝利で第二部を開始すると、第3勢力が最も多く登場する。まずは完全勝利でプレイしてみよう。

<クリアレベル条件>

完全勝利	敵本拠地までを制圧した状態でのクリア。100ターン終了前にゲームクリアとなる。	第二部へ
判定勝利	100ターン終了時点で、特別エリアを全体の7割以上制圧している状態で迎える。	
判定敗北	100ターン終了時点で、特別エリア制圧数が全体の5割以下の状態で迎えた場合。	
史実エンディング（特別勝利／敗北）	ジオン・連邦双方での条件は、和平締結の提案があった場合に、ＹＥＳを選択した時に発生。また、ジオンでは、デギン殺害→キシリア逮捕せず、という流れにおいてギレン暗殺が発生。史実通りの流れとなる。	第一部で終了
敗北	自軍本拠地の制圧、自軍司令官の死亡（レビル、ギレン）した時点でゲームオーバー。	

第二部を見すえた攻略法を紹介

ジオン・連邦に限り、第一部の攻略法を紹介しているのは、第二部へ向けてのプレイ法を紹介するため。第一部の攻略によって、第二部での展開も大きく変わってくる。できるだけ第二部を有利に進めるための攻略というスタンスで、第１部を攻略していく。



➡第一部は99ターンまで引っ張るのが基本。第一部内で、できるだけレベルを上げよう。

第3勢力の攻略・イベントも紹介

また、ジオン・連邦以外の全第３勢力の攻略法も併せて紹介する。基本的な攻略法に加え、発生するイベント、生産可能ユニットなども紹介する。使いたい勢力があるなら、真っ先にチェックしよう。



⬆ジオン系では、５つの第３勢力の攻略法を紹介。



⬆連邦系では、３つの第３勢力の攻略を紹介する。

ジオン・連邦チャート攻略ページ構成

攻略情報

チャート攻略ページの先頭にあるのは、各勢力の攻略ページだ。各勢力の資金・資源、制圧エリアなど初期データを始め、宇宙・地上両マップを交えた制圧プラン、攻略の流れを紹介。連邦・ジオンは第一部・二部を攻略。また第二部に限って、各勢力ごとの生産可能ユニットを紹介する。

- **初期戦力 STARTING DATA**：各勢力の初期データを公開。使用可能パイロットや制圧エリア、初期状態で獲得している資金・資源などのデータを紹介。
- **戦術 STRATEGY**：各勢力の攻略情報を公開。宇宙と地上の両マップで。制圧していくルートをメインに、攻略法や使用すべきユニットを紹介。
- **生産可能ユニット ※第2部のみ**：様々な勢力が出現する第２部では。生産可能ユニットが不明瞭になりがち。なので第２部攻略のみ生産可能ユニットを紹介。

完全イベント解説

ジオン及び連邦の第一部・第二部の完全イベントツリーを公開する。また、それぞれのイベントを解説を交えて紹介していく。また、第３勢力を使用した場合に発生するイベントも紹介する。ネオジオン、新生ジオン、正統ジオン、アクシズ、デラーズフリート、ティターンズ（ジャミトフ）、ティターンズ（シロッコ）、エゥーゴの第３勢力の全イベントチャート、及びイベントに関する解説は、攻略情報内に収録している。第３勢力を使用する場合には、その点に注意して見ていってほしい。

- **イベントツリー**：純粋にイベントの流れという前提で紹介するページ。ジオン・連邦のみ。発生する全イベントを一覧で見ることができる。あ
- **イベント攻略**：イベントツリーで紹介した全イベントを１つずつ詳しく解説。どんな条件で発生するのか、何ターン後に発生するかわかる。

ジオン公国軍
ZEON

ジオンの系譜
―ジオン編―



第１部では、ジオンを完全勝利に導くための攻略、完全イベントデータを掲載。第２部では、完全勝利後の展開をメインに、攻略法と全勝利レベルにおける完全イベントデータを紹介する。史実を塗り変えるのはキミだ。

初期戦力 STARTING DATA

ジオン公国軍 第一部 戦略

新たに第一部攻略から開始するのは、第二部を有利に進めるためだ。 部を視野にいれた攻略を行っておけば、後半はグッと楽になる。特に 第二部は、第一部のユニットや資産、資源、技術レベルなど、すべての るデータを引き継いで挑むことになる。つまり、第一部の内から第二 重要なポイント。それでは第二部を視野にいれた攻略を紹介しよう。

自軍の状況

おそらく、もう何度も見ているはずの初期制圧エリア。宇宙がほぼ、ジオン制圧下にあることに対して、地球は全て連邦の制圧下にある。だが、連邦で開始することに比べて、ジオンで開始することは気分的に楽なはず。宇宙圏はルナツーを除けば、序盤で制圧可能であり、実際は地球上に降下すればいいだけの状況がすぐできあがる。

第一部開始時総資産	
総資金	30,000
総資源	0
基礎技術Lv	1
MS技術Lv	1
MA技術Lv	1
敵性技術Lv	0
特別エリア制圧数	4

地球圏MAP



宇宙圏MAP



敵対勢力

地球連邦軍

第一部開始時総資産	
総収入	6,030
総生産	7,640
基礎技術Lv	2
MS技術Lv	1
MA技術Lv	1
敵性技術Lv	1
特別エリア制圧数	11

ここでは、ジオン第一部の敵対勢力である連邦のワンポイントデータを紹介しよう。特に注意したいのは、ユニット、パイロットの状況だろう。序盤こそ、戦車、戦闘機が中心だが、後半にはガンダム系のMSが多数登場。連邦MSの登場で、戦いは厳しい状況になる。

主力となるユニット

序盤は61式戦車、フライマンタ、デブロックなど通常兵器。20ターン前後になると、ガンタンクやGMなどが登場し、ガンダムへと発展していく。連邦MSの基本兵器はビーム兵器なので、宇宙戦ではジッコを使用することで対処。それほど苦労せずに戦闘で勝てるだろう。地上戦では、水陸両用MSとドム系MSがあれば対処できる。


ジム系


ガンダム系

エースパイロット

ニュータイプは基本的に少なく、ニュータイプ以外で突出したパイロットはあまりいない。ユウ、シローぐらいか。注意すべきはホワイトベース隊だ。ホワイトベース関連のイベントで、撃破したという報告があると、通常の敵ユニットにホワイベースクルーが搭乗している。アムロ、セイラなどのニュータイプは特に注意しよう。


アムロ・レイ


ユウ・カジマ



第二部を有利に運ぶための攻略テクニック

パイロット

優秀なキャラクターを集中的に育て上げる

第2部でできる勢力によって、ジオンから優秀なパイロットが離脱することになる。メインに進める完全勝利スタートなら、ネオジオンの結成によってシャア、ララァ、シャリア・ブルなどのニュータイプ、ラル隊、アポリー、ロベルトなどが離脱。どうせ離脱していくキャラクターなら、第1部から気合入れて育てなくてもいい。重視するパイロットを紹介しよう。

アナベル・ガトー



ガトーを始めとするデラーズ勢は、どんな勢力ができても離脱しない。特にガトーは重点的に育てよう。Sクラスになれば、格闘値17、射撃値16、反応15まで成長。最強ではないがバランスがいい。

ジョニー・ライデン



正統ジオン出現時に離脱するが、それ以外では残留。ニュータイプには覚醒しないがSクラスでは、反応値が18まで上昇する。他に格闘値15、射撃値は18まで上昇。指揮、耐久はやや低いが頼れる。

ノリス・パッカード



アプサラスイベントで死亡しなければ、どんな勢力にも加入しない。トータルの能力は、上記の二人には劣るものの、残留キャラの中では能力が高い。耐久値も高レベルなので超時間戦闘にも対応する。

黒い三連星は分割活用

ジオン完全勝利時に残留する黒い三連星は、言うまでもなく能力が高いパイロット。アクシズ発生時には離脱するが、それまでには有効に使っていきたい。3人をスタックさせてジェットストリームアタックと行きたいところだが、有効に使うなら分割して使うべきだ。3分割することで、1スタックにいるときの3倍とまではないが、有効に部隊を利用できる。



MSに乗れる高級士官も活用する

MSに乗れる士官が多いのもジオンの特徴。MSに乗せると能力が上がりやすいので、挑戦しよう。ギレンはに強力なユニットに乗せるべきだ。

- ギレン・ザビ
- ノイエン・ビッター
- ドズル・ザビ
- エギーユ・デラーズ

シャア、ランバ・ラル、ニュータイプは無視する

高い確率で離脱するのがジオンのニュータイプたちだ。シャア、ララァ、シャリア・ブルなどはネオジオンや正統ジオンに加入。離脱するなら最初から育てなくていい。



ユニット開発・資産

早め早めの攻略で残りターンを有効に使う

第1部では十分と思っていたユニットでも、第2部では安心していられない。第1部から第2部を想定したMS開発に挑もう。まず60ターンまでに連邦を壊滅状態に持ちこみ、ジャブローには1機だけ敵を残して、いつでも倒せる状態にしておく。そして残りの40ターンを使って技術レベルを上げ、資金・資源を確保。次世代MSが開発できるなら、なおいい。

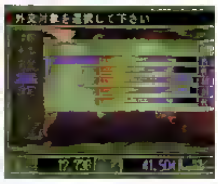
目標は60ターンまでにジャブロー壊滅

敵のHLV1機だけを残して、いつでも勝利できる体制を整える。



残り40ターンで資金稼ぎ

外交で資金を引き出し、開発に投入。再び外交援助で友好を高める。



99ターン時までに目標とすること

外交援助→外交協力→資金獲得→開発資金投入という流れを繰り返し、開発レベルを上げると同時に資金・資源を確保しよう。

総資金	200,000
総資源	200,000
基礎技術Lv	13
MS技術Lv	16
MA技術Lv	14

ハイザック



↑最低でもハイザックが開発できるようにしよう。レベルは基礎12、MS16、敵性13でOK。

戦術 STRATEGY

制圧モデルプラン

ここではジオン第1部の完全勝利を目指す攻略情報を紹介しよう。しかもただ勝つだけではなく、できるだけ早くジャブローを壊滅へと持ちこむ攻略法というスタンスを取る。早く攻略し、第2部への準備を整えるのだ。

①第一次降下作戦
主力ユニット：ザクⅠ　ザクⅡC

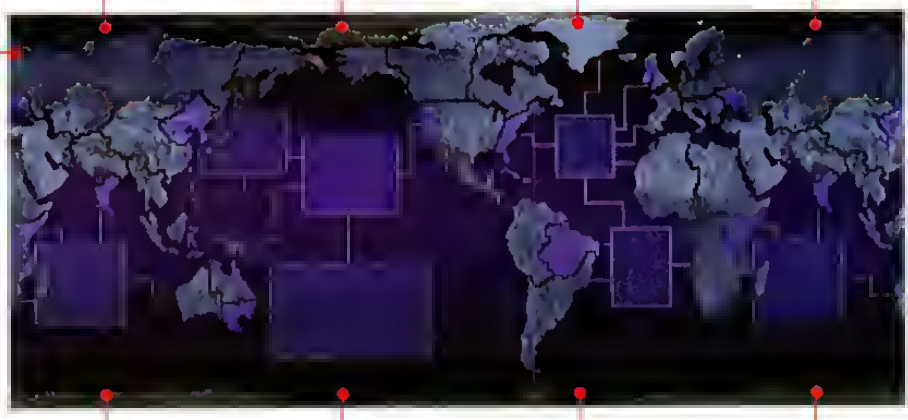
⑥ベキン攻略作戦
主力ユニット：グフA　ザクJ

⑤ハワイ攻略作戦
主力ユニット：ザク マリンタイプ　ドダイ＋ザクJ

②第二次降下作戦
主力ユニット：ザクⅠ　ザクⅡC

③第二次降下作戦
主力ユニット：ザクⅠ　ザクⅡC

⑨ベルファスト攻略作戦
主力ユニット：ドム　ズゴック



オデッサ作戦と星一号作戦

侵攻作戦とは別に、連邦が自軍制圧エリアに侵攻する作戦がある。それがオデッサ作戦と、星一号作戦だ。オデッサ作戦は木馬との交戦報告イベント後に、オデッサ作戦に関するジオン側のイベントがスタート。その後、オデッサ内に連邦部隊が生成。星一号作戦はベルファスト作戦提案後に開始。ソロモン下のエリアに連邦部隊が出現する。

④第三次降下作戦
主力ユニット：ザクⅠ　ザクⅡC

⑦マドラス攻略作戦
主力ユニット：ドム　ゴッグ

⑧トリントン攻略作戦
主力ユニット：ドム　ズゴック

⑩ジャブロー降下作戦
主力ユニット：ドム　ズゴック



①宇宙侵攻
主力ユニット：ザクⅠ　ムサイ

③ルナツー攻略作戦
主力ユニット：リックドム　ジッコ

②宇宙侵攻
主力ユニット：ザクⅠ　ムサイ

ここで紹介しているのは、あくまで主力となる兵器だ。当然、主力となる兵器を生産する過程でできるMSやカスタム機も混ざってくる。宇宙では、ごく序盤にルナツー付近を制圧。新兵器開発が終了次第、MSも入れ替えていこう。

ジオン公国軍　第一部ターン展開&攻略

ジオン第1部をターンを目安として攻略していこう。目標となるのは、60ターンまでのジャブロー壊滅。連邦のユニットが強力になる前に序盤の作戦を行えば、決して夢ではない。以後は、前ページで紹介しているように、ジャブローには1機だけ敵ユニットを残して、残り40ターンを使って第2部への準備を整える。第2部のために、とにかく早く攻略しよう。

ターン数	制圧したいエリア・ルート	生産すべき兵器	攻略ワンポイント
1～10	①オデッサ近郊 宇宙1. ①②宇宙侵攻	ザクI、ザクIIC型など、初期からいるユニットを、そのまま利用していこう。	開始1ターンには、第1次降下作戦が提案される。早々とオデッサへの降下を開始。5ターンもかからないうちに、オデッサを制圧しておきたい。
11～20	②ニューヤーク近郊 ③キャリフォルニア近郊	足の遅いMSのために、フットアンクルを用意したい。基礎技術レベルを高めよう。	このターンあたりでは、第2次降下作戦を完遂させておきたい。宇宙との連結口となるアメリカに敵が進入しないように部隊を置くのも忘れずに。
21～30	④キリマンジャロ近郊 ⑤ハワイ近郊	キャリフォルニア攻略により、水中用MSの生産が可能に。ザク・マリンタイプを用意。	第3次攻略作戦に加え、ハワイへの侵攻も同時に行う。第3次は地球上空にいる部隊で。ハワイへは第2次降下作戦で使用した部隊をメインにする。
31～40	⑥ペキン近郊　⑦マドラス近郊 ⑧トリントン近郊	連邦のMSも数多くなるころ。グフ～グフカスタムあたりを生産するが、基本はザクJ型。	ハワイからニホンを経由し、部隊を移動。またオデッサやアフリカにいる部隊も付近を侵攻しつつユーラシア大陸を完全に制圧下に収める。
41～50	オデッサ作戦、星一号作戦 ⑨ベルファスト	ドムを主力MSに変更してく。宇宙にも開発でき次第、リック・ドムを順次配備する。	オデッサ作戦や星一号作戦など、攻めこまれるイントが多いので、そちらに集中しよう。ベルファストを制圧できるぐらいでいいだろう。
51～60	宇宙3.　③ルナツー近郊 ⑩ジャブロー近郊	ゲルググをエース用に少数生産。リック・ドムIIができるなら、宇宙の主力に移行する。	宇宙を制圧し終わったなら、P―ジャブローに小部隊を残して全部隊を地上へ。ジャブロー降下作戦を実行し、本拠地のジャブローへ進入する。
60以降	ジャブローを残しておく	時代遅れのMSは次々と廃棄。第2部でも通用するペズン系MSに主力を移していく。ハイザックができれば、主力はハイザックに。水陸両用MSは、第2武でも役立つので全部残そう。	ジャブローではHLVが確実に配備されている。このHLVを1機残して、残りの部隊を全滅させる。ゲームクリアにならない状態を確保して、残り40ターンで外交により、資金・資源を確保して、第2部への準備を行う。各開発レベルも、ハイザックができる程度まで上げておきたい。

主力とする兵器

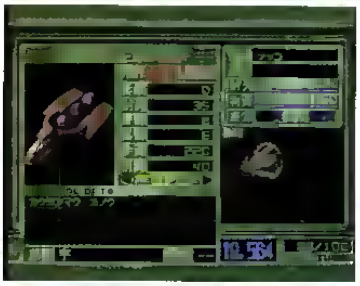
第3次降下作戦までは、最初から用意されているザクI、ザクIIC型を中心に作戦を進める。新しく生産する必要は特にない。なぜか弱いエース専用ザクに乗っているランバ・ラルや、黒い三連星をザクIIに乗せかえることは行うべきだろう。カスタム機にこだわりたいのであれば、そのままでも構わないのだが。ハワイ・ペキン以降の作戦では水辺の戦闘がほとんど。水陸両用MSは重点的に開発して行きたい。ただし、作るのはごく初期にザク・マリンタイプ、以後ゴッグ、アッガイなどは少数生産で構わない。メインはズゴックだ。ズゴックなら、ガンダムとも渡り合っていける。統合整備計画が発動したなら、ズゴックEへ切り替え。ズゴックEは第2部でも現役で活躍できる優秀な期待なのだ。陸戦兵器では、グフはあまり生産しなくてもいい。そして、できるだけドム開発のスパンを早めていく。グフを作る金があるならドムを1機でも多く生産するのだ。宇宙ではゲルググをエース用に作るだけでいいだけた。あとはリック・ドム＋ジッコの組み合わせで、ビーム兵器を無効化すれば、恐れるものはない。

侵攻の手順

第1次から第3次までの攻略作戦では、既存の戦力を活用していこう。開始時に、地球上に各作戦用としてHLVや部隊が用意されているので、初期配置に準じて作戦へと投入するのだ。初期の連邦のユニットは、戦車と飛行機だけなので、MSなら安心して戦いに挑める。早め早めに攻略していけば、それだけ連邦のMSに会う可能性も低いわけだ。第3次までは、おそらく何の障害もなく25ターンもかからずに攻略できるだろう。また序盤の内に連邦をルナツーに閉じ込めてしまうことも行うべき。これで宇宙の戦力は最小限に省けて、地球に専念できる。第3次以降の作戦では、キャリフォルニアからハワイを攻めていくべき。トリントンやペキン、マドラスの作戦へ、オデッサの部隊を合流させることができるからだ。部隊を合流できれば、ユーラシア大陸を制圧することはたやすい。あとはマドラスで部隊を集結させ、トリントンを攻め落とす。残るベルファスト攻略中は、星一号作戦用にソロモン付近へ部隊を投入。ルナツーを宇宙部隊で一掃したらブリティッシュ作戦＋降下作戦でジャブローを制圧する。



⬆地上専用の要になるドム。第1部での陸戦MSはドムだけでも構わないぐらいだ。



⬆ビーム兵器が基本となる連邦MSを無力化するジッコ。リック・ドムと併せて使う。

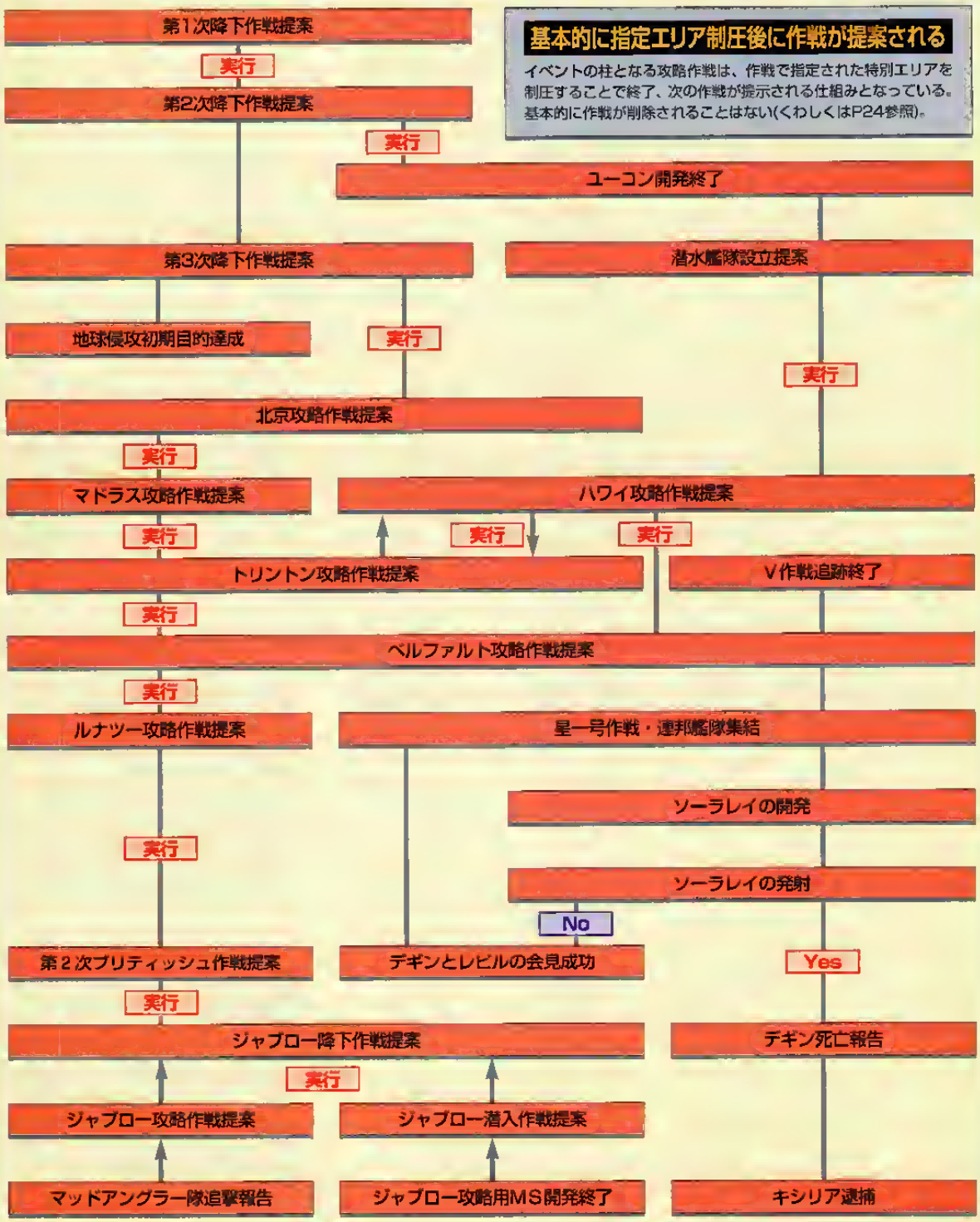
ジオン公国軍 第一部　メインイベントツリー

ジオン編・第1部のイベントの流れを完全ツリー化。メインのイベントツリーとなる進行作戦を基本とし、ホワイトベース追跡イベントツリー(P21)、フラナガン機関ツリー(P22)、EXAMツリー(P22)、アスタロス計画ツリー(P22)、アプサラス計画ツリー(P22)、ルビコン計画ツリー(P22)及び、短期間で終了するイベント(P22)の8イベントに分類した。

メインイベントツリー① 地球侵攻作戦 ▶P24

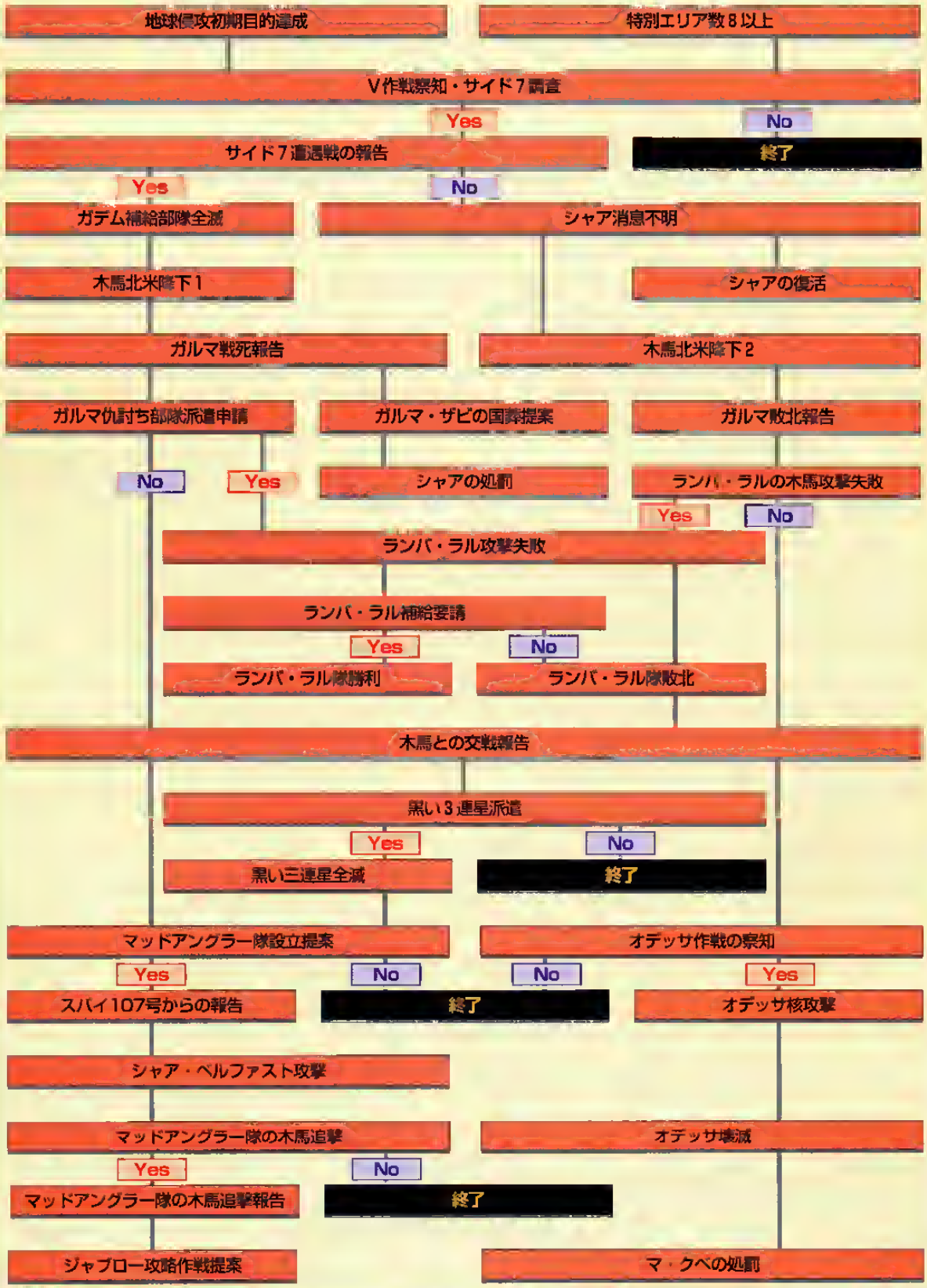
基本的に指定エリア制圧後に作戦が提案される

イベントの柱となる攻略作戦は、作戦で指定された特別エリアを制圧することで終了、次の作戦が提示される仕組みとなっている。基本的に作戦が削除されることはない(くわしくはP24参照)。



メインイベントツリー②

追跡！ホワイトベース ▶P26



サブイベントツリー①

人の革新とは？

▶P29

フラナガン機関設立提案

実行

サイコミュ開発成功

ニュータイプ実戦投入申請

Yes　No

終了

シャリア・ブル帰還

ララァ・スン登場

クスコ・アル登場

サブイベントツリー②

戦慄のブルー

▶P30

EXAM研究提案

実行

実戦用NTの要求

Yes　No

マリオン・ウェルチ登場

EXAM完成

イフリート改の開発

クルスト博士亡命

クルスト博士追跡

ブルーディスティニー2号機奪取

Yes　No

終了

ブルーディスティニー2号機暴走

サブイベントツリー③

コロニーの落ちた地で…

▶P31

アスタロス開発計画提案

実行

アスタロス回収命令

Yes　No

ライノサラス回収報告

アスタロス回収報告

アスタロス使用確認

Yes　No

終了

アスタロス散布実行



サブイベントツリー④

頭上の悪魔 ▶P32

アプサラス開発計画提案

実行

アプサラスのテスト申請

アプサラスのテスト報告

Yes　No

終了

ギニアス暴走

サブイベントツリー⑤

ポケットの中の戦争 ▶P32

ルビコン計画提案

ルビコン計画失敗

アレックス情報入手

ルビコン計画成功



サブイベントツリー⑥

単独イベント ▶P33

統優性人類生存説提案

実行

旧ジオン派の粛正

Yes　No

終了

旧ジオン派の蜂起

ジャブロー攻撃用MS開発提案

実行

ジャブロー攻撃用MSの開発

ジャブロー潜入作戦提案

統合整備計画提案

実行

統合整備MSの開発

ベズン計画提案

実行

ベズンMSの開発

ゲルググ量産化計画

ギャン量産化計画

地球侵攻作戦 ―ジオン地球制圧への道のり―

条件発生イベント

ルウム戦役での華々しい戦果により、ジオンはいよいよ地球侵攻作戦を開始する。それは、MSの優位性を嫌というほど見せつける、驚異的な作戦となった。

1ターン　第一次降下作戦提案

特別プラン　「第一次降下作戦」　実行

オデッサ占領

1ターン後

第二次降下作戦提案

特別プラン　「第二次降下作戦」　実行

ニューヤーク占領

第三次降下作戦提案

特別プラン　「第三次降下作戦」　実行

キリマンジャロ占領

ペキン攻略作戦提案

特別プラン　「ペキン攻略作戦」　実行

ペキン占領

マドラス攻略作戦提案

特別プラン　「マドラス攻略作戦」　実行

マドラス占領

トリントン攻略作戦提案

特別プラン　「トリントン攻略作戦」　実行

トリントン占領

1つの作戦をクリアするごとに次の作戦が提案される

第1次侵攻作戦の提案は開始1ターン目に、自動的に提案される。以後、作戦が指定する特別エリア制圧ごとに、新たな作戦が提案され、特別に追加される。またハワイとジャブローに関しては、複数のルートが存在する。これは各イベントツリーを参照してほしい。



キャリフォルニア占領

●ユーコン開発終了

潜水艦隊設立提案

No　Yes

終了

地球侵攻・初期目的達成

キリマンジャロまで制圧することで発生。V作戦を察知する(P.26)きっかけとなる。

ハワイ攻略作戦提案

特別プラン　「ハワイ攻略作戦」　実行

ハワイ占領

2通り存在する「ハワイ」への攻略提案

ハワイへの侵攻ルートは、まずキャリフォルニア制圧後に提案される『ユーコン開発』を許可し、完成後に攻略作戦が提案。またキリマンジャロ～トリントン間制圧後にも提案される。

特別エリア数12以上

V作戦追跡終了

くわしくはP26

ベルファスト攻略作戦提案

特別プラン「ベルファスト攻略作戦」実行

ベルファスト占領

2ターン後

星一号作戦情報入手

3ターン後

ルナツー攻略作戦提案

連邦艦隊集結報告

特別プラン「ルナツー攻略作戦」実行

ルナツー占領

ザクC型・C装備入手

ルナツー攻略作戦実行時にサイド3に生成、ガトーが配備される。核バズーカは威力こそ強いが、使用することで外交の有効度が低下。使わずにガトーはすぐ乗せかえよう。



第二次ブリティッシュ作戦提案

デギンとレビルの会見成功

特別プラン「第二次ブリティッシュ作戦」実行

1ターン後

和平交渉成立報告

ジャブロー降下作戦提案

第二次ブリティッシュ作戦の効果

作戦を実行することにより、ジャブローにいる敵が50%消滅する。また、反対に全ての外交勢力との有効度が30%低下、サイド7消滅により、収入もやや減ることになる。

特別プラン「ジャブロー降下作戦」実行

ジャブロー占領

特別プラン「ジャブロー攻略作戦」実行

ジャブロー攻略作戦提案

マッドアングラー隊追撃報告

くわしくはP28

特別プラン「ジャブロー潜入作戦」実行

ジャブロー潜入作戦提案

ジャブロー攻略用MS開発終了

くわしくはP33

攻略作戦後半開始

P24までの攻略作戦で、地球の敵特別エリアは、ベルファスト、ジャブローを残すのみ。ここで連邦の星一号作戦が行われる情報を察知。報告が行われるのは、諜報能力がA以上の場合に限定される。

星一号作戦からソーラ・レイまでの流れ

ソーラ・レイ開発終了後、発射はゲルドルバ照準以外で。会見は成功し士気は30ほど低下するが、キシリアの反意は加算されない。また、20%増しで敵を撃破できるのだ。

ソーラ・レイ開発提案

特別プラン「ソーラ・レイ開発」実行

3ターン後

ソーラ・レイ完成報告

ソーラ・レイ発射

No

Yes

デギン死亡報告

1ターン後

キシリア逮捕

No

Yes

キシリア到着

キシリア謹慎

史実エンディングへ

会見成功、及びキシリア逮捕の補足

ソーラ・レイ発射イベントで、最も悪い流れがゲルドルバ照準で発射後、キシリアを逮捕しないこと。史実と全く同じ流れとなり、キシリアに暗殺されてしまうのだ。

3通りのジャブロー攻略作戦

ジャブローの3種類の侵攻ルートは、降下作戦が最適。攻略作戦はキャラが減り過ぎ、潜入作戦はMSが限定されてしまうからだ。

追跡！ホワイトベース —木馬交戦記録—

条件発生イベント

サイド７でシャア・アズナブルが察知したＶ作戦。それは連邦軍のＭＳ開発計画だった。Ｖ作戦の要となる『木馬』—ホワイトベースに、ジオン歴戦の勇士たちが次々と襲いかかる。

地球侵攻・初期目的達成

特別エリア数８以上

くわしくはP24

Ｖ作戦察知・サイド７調査

Yes

No

サイド７遭遇戦の報告

Yes　2ターン後

No　2ターン後

ガルマ補給部隊全滅

シャア消息不明

1ターン後

木馬、北米降下１

1ターン後

木馬・北米降下２

3ターン後

ガルマ戦死報告

3ターン後

ガルマ敗北報告

ガルマ・ザビの国葬提案

特別プラン

「ガルマ・ザビの国葬」実行

シャアの処罰

Yes

No

シャアの復活

A

B

キャラクター変更

Ｖ作戦調査でYESを選択することにより、シャア、ドレン、デニム、ジーン、スレンダーがサイド7に向かい、使用できなくなる。また、シャアの補給要請にYESを選択することで、ガデムが使用不可に変更。このままの手順で進めると、史実通りホワイトベースが大気圏突入するまでに、デニム、ジーン、スレンダー、ガデムが死亡扱いとなる。最終的に生き残るのは、シャアとドレンのみ。これだけパイロットが死亡するとジオンには、かなりの痛手となる。



シャア　ドレン　デニム　ジーン　スレンダー　ガラム

サイド７調査を行わない場合

Ｖ作戦察知・サイド7調査は、特別エリア数8以上制圧後、もしくは地球侵攻・初期目的達成が報告されてから3ターン後に発生する。ここで調査に向かわせない場合、一連のホワイトベース関連のイベントは全て発生しなくなる。パイロットが減ることはなく、選択肢の1つとして考えておいてもいいだろう。ただし、新生ジオン発生値は+1加算されるので、後々注意が必要だ。

全員生かすなら、補給は行わない

シャアに補給を送ることにより、デニムを始めとするサイド7調査部隊、ガデム、そしてガルマまでが確実に死亡する。ここではシャアに補給を送らないことが得策だ。ネオジオン発生値は+1加算されるが、完全勝利なら確実にネオジオンは発生するので構わない。

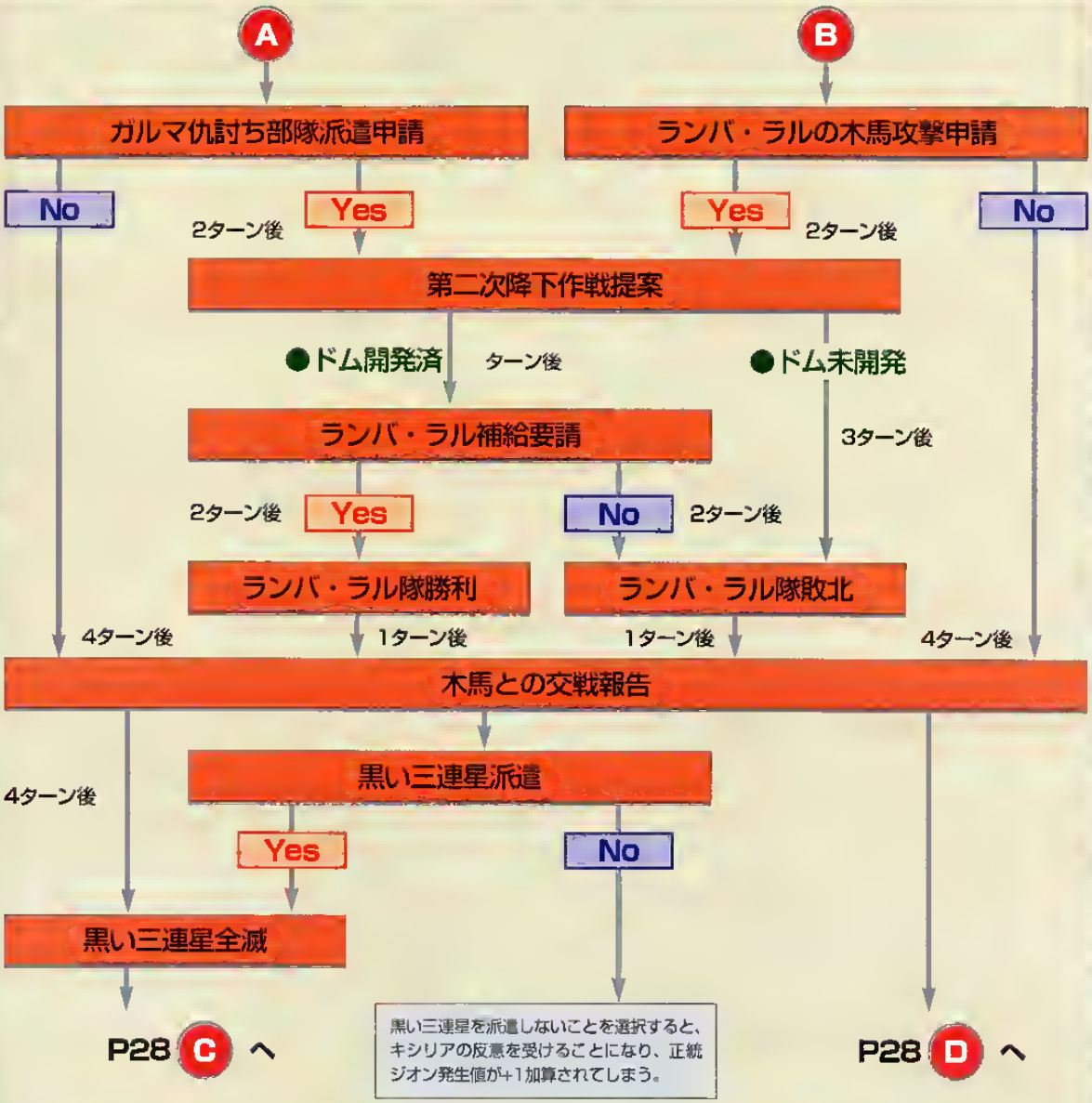
シャアの処罰は行うか？

YESだとネオジオン発生値+1。ここはNOを選択する。ドズルに逆らったとしてもガルマの死で新生ジオンは発生しないので安心。それならシャアを有効に使うべき。

国葬演説による効果入手

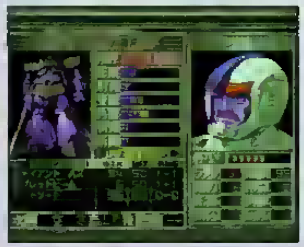
演説を行うことで、全軍の士気が+20加算される。それだけならいいのだが、他に正統ジオンの発生値が+1加算されるというデメリットも発生。士気値を見て実行を決めよう。





ドムが間に合わないなら、ラル隊は送らない

ラルを木馬討伐に送った後、死なせないためにはドム開発が必須条件。ドムの開発後なら、補給として送ることでラル隊はWBに勝利。ただ、正統ジオン発生値は+1加算。ドムが間に合わないなら、ラルは送らない。こちらはガルマ生存時のみ、新生ジオン発生値+1加算。



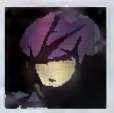
←MS技術レベルを序盤で上げて、ドムを間に合わせよう。

キャラクター変更

ガルマ仇討ち部隊、ラルの木馬攻撃申請の2通りのイベントによるパイロットの変更は、ラル、ハモン、クランプ、アコース、コズンの5名。派遣後、2ターンで必ず攻撃失敗報告が発生。その後に、ドムを補給として送らない、もしくはドムが未完成の場合は、ラル隊が全滅してしまう。派遣してしまった後のラル隊を救うには必ずドムが必要だ。勝利した場合はラル隊に功績値+100でガンダムを除くWB隊兵器を入手。



ランバ・ラル



ハモン



クランプ



アコース



コズン

黒い三連星は絶対に派遣しない

イベントツリーを見ていただければわかると思うが、黒い三連星は派遣することで待ちうける運命は死のみだ。派遣すると必ず死亡し、永久に使えなくなる。派遣しないと正統ジオン発生値が+1加算されるが、ガイア、マッシュ、オルテガを失うよりは数段まし。絶対送らないべきだ。



追跡！ホワイトベース —木馬交戦記録—

条件発生イベント

C

3ターン後

マッドアングラー隊設立提案

Yes　No

2ターン後

スパイ107号からの報告

1ターン後

シャア・ベルファスト攻撃

1ターン後

マッドアングラー隊の木馬追撃

Yes　2ターン後　No

マッドアングラー隊の追撃報告

2ターン後

マッドアングラー隊追撃報告

くわしくはP25

D

5ターン後

オデッサ作戦の察知

Yes　No

オデッサ核攻撃

オデッサ壊滅

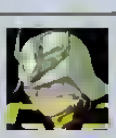
●マ・クベの処罰

Yes　No

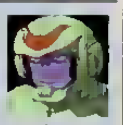


キャラクター変更

マッドアングラー隊設立によるキャラクター変更は、シャア、ブーンの2名。マッドアングラー隊を設立することにより、最終的にジャブロー作戦が提案、拠点攻略が可能となる。



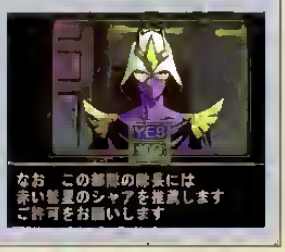
シャア



ブーン

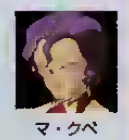
1年戦争の史実が見たい人以外はマッドアングラー隊は設立しない

マッドアングラー隊の最終的なイベントにより、ジャブロー攻略が可能になるが、ここでもシャアは長期間に渡って使用不可になり、ブーンも戦死してしまう。無理にマッドアングラー隊設立でジャブローを攻略するよりも第2次ブリティッシュ作戦から降下作戦で侵攻するべきだ。



キャラクター変更

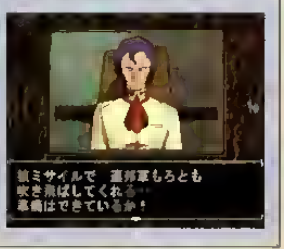
オデッサ作戦の察知で、キシリアからマ・クベを司令官に任命するように要請される。ここでYESを選択すると、マ・クベが使用不可になる。オデッサ作戦終了後には戻ってくるが、そのときの措置によって、しばらく使用できなくなることもあるのだ。



マ・クベ

マ・クベに任せると確実に核ミサイルを撃ってしまう

マ・クベを司令官にすることで、必ず行われるのが核ミサイル攻撃。この作戦でオデッサ内の部隊50%(敵味方問わず)が消失。作戦が成功しても以後のオデッサの収入が減少。また、作戦後にマ・クベを処罰しないと全外交勢力の有効度が30%低下。処罰すると正統ジオン発生値+1。



人の革新とは？ —ニュータイプ実戦投入—

条件発生イベント

ジオン・ズム・ダイクンが唱えた『ニュータイプ』は、宇宙に進出した人類が革新すべき理想の姿であるはずだった。だが、ニュータイプの資質を備えた人間に共通する反応力の速さ、MSへの優れた対応能力に注目したジオンは、ニュータイプ・パイロットを生み出す計画を発動する。その計画の根幹となるのが、Dr.フラナガンのフラナガン機関を設立することであった。フラナガン機関から送り出されたニュータイプは、華々しい戦果を上げることになる。くしくも戦争という悲劇が、人類がニュータイプへ変革することの呼び水となった。

フラナガン機関設立提案

特別プラン

「フラナガン機関設立」

実行

3ターン後

サイコミュ開発成功

3ターン後

ニュータイプ実戦投入申請

Yes

3ターン後

シャリア・ブル帰還

3ターン後

ララァ・スン登場

5ターン後

クスコ・アル登場

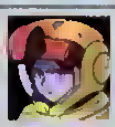


発生条件

基礎技術レベルが8以上で、キシリアが使用可能な状態なときに提案される。特別プランに『フラナガン機関設立』が追加されるので、実行すれば設立され、左記のイベントへとつながっていく。MA技術レベルを高めておき、ニュータイプが実戦導入されたときに、すぐサイコミュ搭載型MAを用意しておきたい。ブラウ・ブロなら8、エルメスなら10まで上げるといい。

キャラクター追加

ニュータイプ実戦投入申請でYESを選択し、1ターン後にシャリア・ブルが、その2ターン後にララァ・スンがパイロットに追加。YESの場合、ネオジオン発生値が+1加算され、NOの場合は正統ジオン発生値が+1加算。どうせ嫌われるなら、ニュータイプを使えるYESを選択しよう。



ララァ・スン



シャリア・ブル

キャラクター追加

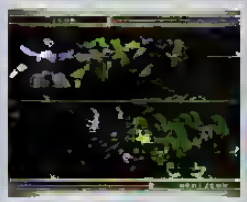
ニュータイプはララァとシャリア・ブルだけではない。一度ゲームをクリアしているという条件つきで、小説版ガンダムに登場したクスコ・アルが出現。ララァが登場してから5ターン後にパイロットとして追加される。能力はララァにも引けを取らない。



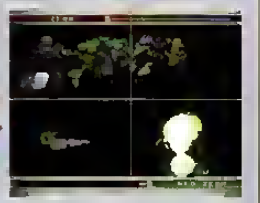
クスコ・アル

ニュータイプはサイコミュ兵器に乗せると効果的

ニュータイプが真価を発揮するのは、ニュータイプ対応のMS、MAに乗せたときだ。サイコミュ搭載の兵器なら、通常の攻撃が終わったあと、さらにサイコミュによる追加攻撃を行う。ニュータイプ用兵器は、ジオンならブラウ・ブロ、エルメス、ジオング。連邦ならガンダムNT-1など。特にMAながらスタックできるジオングは強力。先頭2部隊にMSをスタックさせれば、通常攻撃後にサイコミュ、さらにMSが格闘攻撃を行う。



⬆まず他のMSとともに、通常の射撃攻撃を行う。



⬆その後に、サイコミュ兵器が追加攻撃を行うのだ。

戦慄のブルー —裁かれし者—

条件発生イベント

クルスト博士が提唱したEXAMは、普通のパイロットでもニュータイプに近い動作が可能となるシステム。一人の少女の犠牲のもとに、悪魔のシステムは完成しようとしていた。

ＥＸＡＭ研究提案

特別プラン

「ＥＸＡＭ研究」

2ターン後

実行

実験用ＮＴの要求

Yes

No

3ターン後

マリオン・ウェルチ登場

3ターン後

ＥＸＡＭ完成

イフリート改の開発プラン入手

イフリート改の開発終了

1ターン後

クルスト博士亡命

1ターン後

クルスト博士追跡

ブルーディスティニー２号機奪取

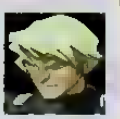
Yes

No

ブルーディスティニー２号機暴走

キャラクター削除

追跡の続行をYESで選択すると、ニムバスは激戦の末、BD・3を破壊。以後、行方不明となる。パイロットの能力を考えると、追跡にはNOと答えるべきだ。



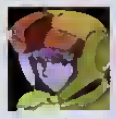
ニムバス

発生条件

基礎技術レベルが12以上あり、フラナガン機関設立後、さらにイフリートの開発が終了しているという3つの条件をクリア後に提案される。提案後は、特別プランとして『EXAM研究』が追加。実行することで、一連のEXAMイベントが始まる。

キャラクター追加

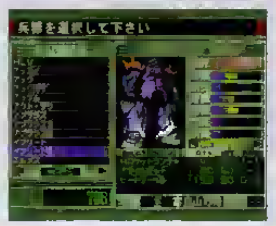
実験用ニュータイプを要求するクルスト博士にNOと答えると、マリオン・ウェルチがパイロットとして追加される。その代わり、EXAMの研究はストップ。EXAM搭載型のMSは入手できなくなる。パイロットかMSか、どちらを取るか悩みどころだ。



マリオン・ウェルチ

マリオンを取るか、MSを取るか？

マリオンを実験用NTとして送らないと、まずイフリート改の開発が行われず、クルスト博士も亡命しないので、BDシリーズも開発されないことになる。



キャラクター変更

クルスト博士の連邦軍・亡命報告の1ターン後、博士の追跡に向かうのがニムバス・シュターゼン。追跡にYESを選択すると、博士の抹殺だけでなく、連邦が開発するEXAM搭載型MS、BDシリーズを入手してくれる。ここまで来たら向かわせるべき。

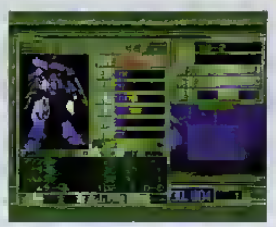


ニムバス

ブルー奪取を続行させるか？

Yes

クルスト博士抹殺後、さらに追跡を許可するとニムバスはBD-3を破壊、BD-1とBD-2の開発プランを入手してくる。これで敵軍にユウ・カジマも登場しなくなるがニムバスも行方不明となり、以後登場しない。



No

NOを選択すると、この時点でEXAM関連イベントは終了。ニムバスはBD-2を持って帰還し、同時にBD-2N.Sの開発プランを入手してきてくれる。帰還後は、作戦前と同じようにニムバスを使用できるようになる。



コロニーの落ちた地で… ―アスタロスの計画―

条件発生イベント

核兵器の使用を禁ずること…、ブリティッシュ作戦後に提案された南極条約の大きな目的、その盲点をつく作戦が提案された。それこそがアスタロス計画である。地表の植物を枯らし、地球上の生態環境に大ダメージを与えるという生物兵器の開発が現実になろうとしていた。地球の環境をかけて、ブリティッシュ作戦のコロニーが落下した地、オーストラリアを舞台に、ジオンの誇るパイロット・荒野の迅雷と、連邦軍・ホワイトディンゴ隊の戦いが始まる。

アスタロス開発計画提案

特別プラン

「アスタロス開発計画」

実行

3ターン後

アスタロス回収命令

Yes

No

2ターン後

ライノサラス回収報告

2ターン後

アスタロス回収報告 1

2ターン後

アスタロス回収報告 2

2ターン後

アスタロス使用確認

Yes

No

アスタロス散布実行

発生条件

アスタロス計画を実行するために必要な条件は少ない。基礎技術レベルが11以上さえあれば、すぐに開発計画が提案される。提案後は、他の計画と同じように特別プランとして、『アスタロス開発計画』が追加。実行により、生物兵器・アスタロスの研究が始まる。地球環境すら変える計画を発動させよう。

キャラクター変更

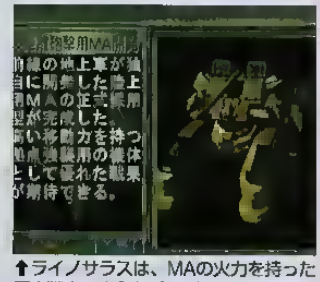
アスタロス計画を実行して3ターン後に回収計画が発動。回収にはヴィッシュが向かうことになり、使用不可能となる。NOを選択すると、ヴィッシュはアスタロス回収計画とは別に、陸専用MAの回収に向かうことになる。こちらは報告だけのイベント。



ヴィッシュ

アスタロスは回収せずともライノサラスは入手できる

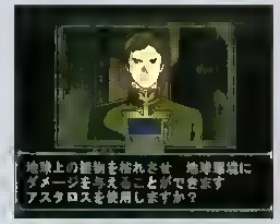
アスタロス回収計画関連のイベントで入手可能となるのが、陸戦用MAライノサラス。陸専用ということで、ほぼ地上の全てを制圧した後では、もてあます兵器となる可能性は高い。ただBGメガ粒子砲の威力はアプサラスを凌ぎ、ビグザムなみ。第2部の地上戦力として、残しておくのもいいだろう。なお、ライノサラスは、アスタロスを回収に行っても行かなくても入手できる。アスタロス回収をNOを答えた後、ヴィッシュはライサラスの回収に向かうことになる。



⬆ライノサラスは、MAの火力を持った巨大戦車のような兵器だ。

アスタロス散布による効果

アスタロスを使用する確認に、YESと答えた1ターン後、散布が実行される。散布により、連邦の資源が50%低下する。いいことばかりではなく、実行することで外交勢力との有効度は-20、さらにヴィッシュが行方不明になる。ネガティヴな要素を考えると、ライノサラス回収だけに止めておくべきだとう。



⬆ヴィッシュを失うのは、かなりの痛手。作戦の深追いは禁物だ。

頭上の悪魔 ―アプサラス開発計画―

条件発生イベント

要塞強襲用MA、アプサラスの開発がギニアスにより提案される。劣勢を強いられるジオン地上戦の切り札であるだけに、その威力は強力。だが、開発の代償となるものは大きい。

アプサラス開発計画提案

特別プラン 「アプサラス開発計画」 実行

3ターン後

アプサラスのテスト申請

Yes 3ターン後 No

アプサラスのテスト報告1

2ターン後

アプサラスのテスト報告2

Yes No

ギニアス暴走

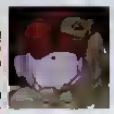
発生条件

MA技術レベルが10以上ありさえすれば、アプサラス開発計画が提案される。提案後、特別プランとして「アプサラス開発計画」が追加。実行することで、ツリーにあるイベントが発生していく。

キャラクター変更

計画を実行することでギニアスが、テスト申請にYESを選択するとノリスと、登場したてのアイナが使用不可になる。

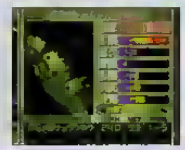

ギニアス


ノリス


アイナ

MAとノリスの選択

テスト申請でアプサラスⅠ、報告2でⅡ、ギニアス暴走まで進めるとⅢまでの開発プランを入手できる。だが、暴走まで進めるとギニアス、ノリスが戦死。報告2で止めるべきだ。



ポケットの中の戦争 ―ルビコン計画―

条件発生イベント

ニュータイプ用ガンダムが開発されるという情報を察知したジオンは、特殊部隊『サイクロプス』を召集。ガンダムを強奪するため、サイクロプス隊にルビコン計画の実行を命じた。

ルビコン計画提案

特別プラン 「ルビコン計画」 2ターン後 実行

アレックス情報入手

1ターン後

ルビコン計画成功 ルビコン計画失敗

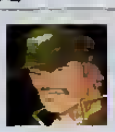
3ターン後

発生条件

ルビコン計画の提案は単純。第1部開始後、90ターンが経過すれば自然に提案される。提案後は特別プラン『ルビコン計画』が追加。実行によって、ニュータイプ用ガンダム強奪計画が実行されるのだ。

キャラクター変更

右記のパイロットが作戦実行後に使用不可に。ここで追加パイロットとしてバーニィが登場。貴重な戦力の増強となる。


シュタイナー


ミーシャ


ガルシア


バーニィ

成功すれば、全て丸く収まる

アレックス情報を入手すれば、ルビコン計画は100%成功。パイロット4名は無事、生還し、ガンダムNT・1アレックスの開発プランも入手。情報入手には、諜報能力を高めておくことが必要。AI以上にしておきたい。

ガンダムとパイロットを引き替えにするか？

アレックス情報を入手できないということは、すなわちルビコン計画の失敗を意味する。パイロット4人は死亡。ガンダム開発プランも入手できない。リスクが高いので諜報能力が低ければ、作戦は実行しないでおくべきだ。



単独イベント —短期間で終了するイベント—

条件発生イベント

ここでは、長いイベントツリーにならない単独で完結するイベントを紹介する。MS開発のイベントを中心に、ギレンの著書である続優性人類生存説の出版もあわせて紹介していこう。

続優性人類生存説提案

特別プラン「続優性人類生存説」実行

2ターン後

発生条件

イベント、木馬との交戦報告1ターン後に発生。なお、発生条件には、ガルマ・ザビの国葬を実行していないことも前提条件となる。効果は大きいものでないため、資金に余裕がなければ実行しなくてもいい。

続優性人類生存説の効果

続優性人類生存説を実行することで、ジオンパイロットの士気+20加算される。だが、その後に旧ジオン派の粛清への選択を迫られる。YESを選択すると、ネオジオン発生値が+1。NOでは総資金30%が減少。

Yes → 旧ジオン派の粛正

No → 旧ジオン派の蜂起

ジャブロー攻略用MS開発

発生条件

アッガイの開発終了
特別エリア数9以上制圧

上記の開発条件を満たすことで、ジャブロー攻略用MSの開発が順次行われていくことになる。また、最終的にはジャブローに進入が可能となる作戦が提案されるのだ。

効果

アッグ、ジュアッグ、
アッグガイ、ゾゴックの
開発が可能になる

開発レベルに応じてアッグ、アッグガイ、ジュアッグ、ゾゴッグの順に開発が提案されていく。提案ごとに開発していこう。

追加提案

「ジャブロー潜入作戦」

ゾゴッグまでの開発が終了すると、特別プランとしてジャブロー潜入作戦が提案される。なお作戦実行時に進入できるのは、上記4種類のみ。あまり役立つとは言えない。

統合整備計画

発生条件

ザクⅡF型、リックドム、
ゲルググ、ゴッグ、
ズゴックの開発終了

上記5機種のMSのうち、4機種の開発が終了していれば、統合整備計画が提案される。各MSの上位版が生産可能となる。

効果

ザク改、リックドムⅡ、
ゲルググJG、ハイゴッグ、
ズゴックEの開発が可能になる

開発レベルに応じて、上記MSの開発プランが提案されていく。特に役立つリック・ドムⅡ、ズゴッグEは確実に生産するべき。



←ズゴッグEは、水陸両用MSが登場しない第二部においても一線級で戦える能力を持つ。生産して損はない。

ペズン計画

発生条件

MS技術レベル12以上

局地専用MS開発計画がペズン。上記の条件を満たすことでペズン計画が提案される。必要な開発レベルが12ということで、ゲーム後半に行われることになるだろう。

効果

ガッシャ、ギガン、アクトザク、
ペズン・ドワッジ、
ガルバルディαの
開発が可能になる

ペズン計画に準じたMSが開発レベルに応じて生産可能になる。特にペズン・ドワッジ、ガルバルディαは優秀な機体である。



←ガルバルディαは、第2世代MSのハイザックなどにも引けを取らない性能を持っている。だが量産に向かない。

ゲルググ量産化計画

次期量産MSをゲルググに決定する計画。系統モデルの高機動型、などの生産も順次可能になる

発生条件

ゲルググ試作型開発終了

効果

ゲルググ系MSの生産



←系統数はギャン以上。

ギャン量産化計画

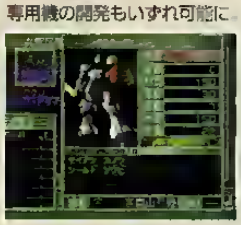
次期量産MSをギャンに決定する計画。高機動型ギャンやキャノン、専用機の開発もいずれ可能に。

発生条件

ギャン・Pタイプ開発終了

効果

ギャン系MSの生産



←マニアックな機種だ。

初期戦力 STARTING DATA

ジオン公国軍　第二部 戦略

第一部攻略も終了し、いよいよジオン軍・第2部へ突入する。ここからは第二部の完全イベントチャートをメインに、攻略法やデータを紹介していく。まず第2部の攻略は、完全勝利スタートを基本とし、判定勝利、判定敗北の情報もあわせて紹介。もし完全勝利クリアでないなら、イベントチャートの方を先に見てほしい。地球圏を完全に掌握したジオン軍に対抗する、新たな勢力を撲滅させよう。

自軍の状況

第一部を完全勝利でクリアした状態での制圧状況を紹介しよう。まず第1部完全勝利クリア状態では、ネオ・ジオン、ティターンズ（ジャミトフ）が出現。各勢力の制圧状況は、ネオ・ジオンが宇宙はグラナダ近郊、地球上では北アメリカを中心とした、マップ上で緑の区域を制圧している。ティターンズは宇宙での拠点は、新エリアのグリプス２。ルナツーも確保している。そして地球上ではオーストラリアを中心とした、青の区域を制圧している。

こうしてみると、ジオンの制圧区域はかなり多く、特に地球上空をほぼ制圧しているのが心強い。資金・資産収入で不安が残るので、早めに地球上のエリア制圧に乗り出したいところだ。

地球圏MAP



第二部開始時目標資産	
総資産	200,000
総資源	200,000
基礎技術LV	13
MS技術LV	16
MA技術LV	14
特別エリア制圧数	6
エリア制圧数	31

宇宙圏MAP



パイロット

ネオ・ジオン結成に伴い、シャアをはじめとするニュータイプがごっそり抜けている。途中でアクシズ勢も加わるが途中で離脱。強化人間も全員が加入するわけではない。さらにアクシズ結成時には、ドズルやジョニー・ライデン、黒い三連星も離脱してしまうのだ。

パイロットリスト

アイナ・サハリン	ギレン・ザビ	ドズル・ザビ
アナベル・ガトー	ククルス・ドアン	ドライゼ
ヴィッシュ	ケリィ・レズナー	トワニング
エギーユ・デラーズ	コンスコン	ニムバス
オルテガ	シュタイナー	ノイエン・ビッター
ガイア	ジョニー・ライデン	ノリス・パッカード
ガデム	シーマ・ガラハウ	バーニィ
カリウス	シムス	バロム
ガルシア	シン・マツナガ	ビリィ・グラードル
ガルマ・ザビ	デザート・ロンメル	マ・クベ
キシリア・ザビ	デミトリー	マッシュ
ギニアス・サハリン	トクワン	ミーシャ

追加パイロット

ハマーン・カーン
マシュマー・セロ
キャラ・スーン
ユーリ・ハスラー
グレミー・トト
ラカン・ダカラン
プロト・ゼロ
NT－001
NT－002
NT－003
NT－004

敵対勢力データ
（完全勝利時）

ジオンに敵対する勢力のワンポイントデータを紹介しよう。中心となるのは完全勝利時に最初に勢力として登場するネ・オジオン、ティターンズ（ジャミトフ）。その他、初期勢力を倒したあとに登場する勢力、勝利レベルによって出現する勢力も紹介する。

▶第3勢力出現条件はP46

初期登場勢力

ネオ・ジオン

ジオンの本拠地、サイド3のすぐ近くのグラナダが本拠地となる。自軍本拠地に近いこともあり、戦力の弱い序盤に、グラナダ内に封じこめておきたい。フォンブラウンも一時的に占拠し、宇宙での侵攻を押さえるようにしよう。

主力となる兵器

ネオジオン主力MSは、基本的に一年戦争時の兵器を引き継ぐ。ただし、NTが多いのでエルメス、ジオングの保有率が高い。格闘戦ができない点を利用し、ジッコを活用しよう。



パーフェクトジオング

エースパイロット

キャスバルをはじめ、ララァ、シャリア・ブルなどニュータイプ部隊が主力戦力。また直属の部下であったドレン、ブーンなども参加。さらにランバ・ラル隊が参加している。



キャスバル

ティターンズ（ジャミトフ）

第二部で新たにできるエリア、グリプス2を本拠地としているティターンズ（ジャミトフ）。地球上での制圧エリアも自軍に近く、序盤での激突は必至だ。パイロットもMSも優秀であるために、戦闘には余裕をもって挑みたい。

主力となる兵器

序盤で早くも次世代MSが登場。GMⅡ、ジムクウェルでも一年戦争時代のMSで対抗するのはつらい。後半には、強力な可変MSも数多く登場。こちらも最新MSを用意しよう。



GMII

エースパイロット

ジェリド、カクリコン、マウアーなどの新キャラに加え、モンシア、アデルなども参加。危険なのは強化人間のフォウ、ロザミア。さら30ターン後にはシロッコも加入してくる。



ジェリド

条件発生勢力

ティターンズ（シロッコ）

MSやパイロットは、基本的にジャミトフ時代を受け継ぐ。発生時の制圧エリアは少ないので、早めに押さえてしまえば、強力なMSは開発できなくなり、壊滅は楽だ。

◀主力となる兵器



ガルバルディβ



エースパイロット▶ シロッコ

エゥーゴ

次世代のガンダム系MSが出てくるのは、かなり後半。早めにつぶしてしまえば、新型には出会わずにすむ。パイロットはクワトロ、カミーユ、アムロなど豪華メンバー。

◀主力となる兵器



ネモ

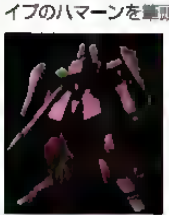


エースパイロット▶ クワトロ

アクシズ

ジオン系MSに加え、ガザC、キュベレイなど独自のMSも加えている。パイロットは、数は少ないが強力なメンツ。ニュータイプのハマーンを筆頭に新キャラが多い。

◀主力となる兵器



ガザC



エースパイロット▶ ハマーン・カーン

地球連邦軍

序盤は一年戦争時のMSを中心に、後半に進むに従い次世代MSが登場。ガンダム系が多いのもつらい。パイロットも基本的に一年戦争時のキャラクターを引き継ぐ。

◀主力となる兵器



GMⅡ

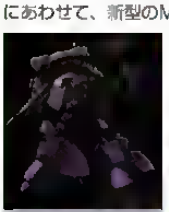


エースパイロット▶ アムロ

新生ジオン軍

ガルマを筆頭に、ドズル及び配下のパイロットを引きつれた勢力。MSに関しては、ジオンと同じような状況で、プレイが進むにあわせて、新型のMSが登場してくる。

◀主力となる兵器



リックドムⅡ



エースパイロット▶ シャア

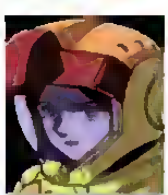
正統ジオン軍

キシリアが率いる。パイロットのラインナップはネオ・ジオンに近く、シャアを含んだニュータイプ部隊が中心となる。ユニットはニュータイプ系MA＋ジオン系MSだ。

◀主力となる兵器



リックドムⅡ

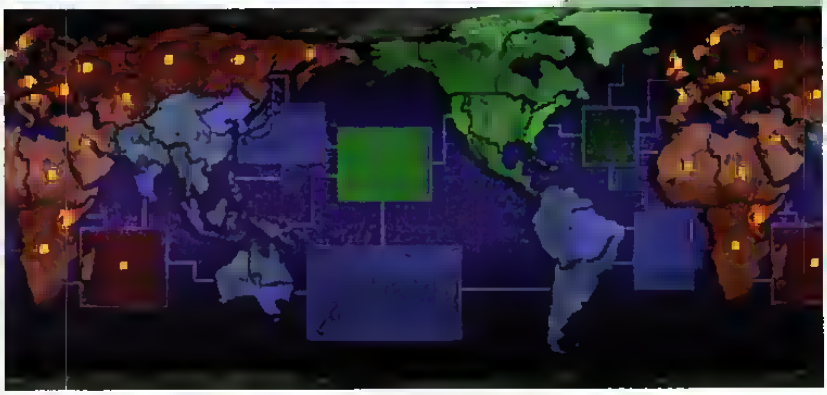


エースパイロット▶ ララァ

戦術 STRATEGY

制圧モデルプラン

地球圏MAP



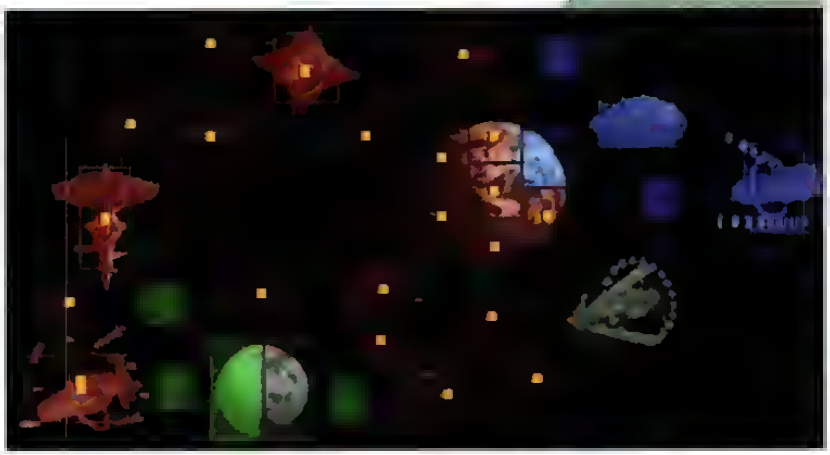
地上

ティターンズ（ジャミトフ）はマドラス、トリントン、ジャブローなどを制圧。ネオジオンはニューヤーク、キャリフォルニアの北米が制圧下。



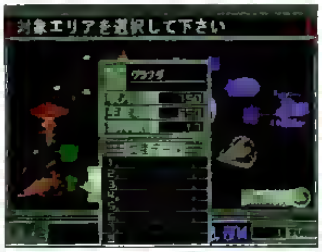
⬆第一部で完全制圧したはずの地球圏だが、第二部では様々な場所が奪われている。

宇宙圏MAP



宇宙

ティターンズはグリプス２を本拠地に、ルナツー、Ｐ・アメリカを制圧。ネオジオンはグラナダを本拠地として、近郊の２エリアを制圧している。



⬆自軍本拠地・サイド３の近くにネオジオンの本拠地・グラナダがあり、油断はできない。

主力にするべきユニット

第一部の遺産に次世代MSを加えていく

ネオ・ジオンの主力兵器は、基本的にジオンと同じものになる。ただし、ニュータイプが多くいることもあり、サイコミュ搭載型MAの保有率が多い。またガンダム・キャスバル専用も登場する。この程度のMSならば第一部の遺産でも十分対応できる。だが、やっかいなのがティターンズの兵力。第二部開始時に、すでにアッシマー、GMⅡといった次世代のMSが登場。序盤でこれらに対抗するには、ベズン計画のMSが有効だ。ただし、ガルバルディαは高額なのでエース用に止める。以降はハイザックを主力とし、次いでマラサイやガザCに移行。ガブスレイなどのユニットが敵軍需産業から奪えるなら、エース用に生産しよう。

主力ユニット変更の流れ



ジオン公国軍　栄光への進軍

第二部では、特に作戦を実行せずとも特別エリアへの侵攻が可能。つまり自由に侵攻していけばいいわけだが、セオリーが適用する部分もある。ここでは、第２部での一般的な侵攻の仕方を序盤を例に解説しよう。

ユニットの打上はやっかい。地上を攻めていく

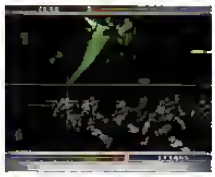
第二部制圧状況を見ると、宇宙はほぼジオンの制圧下にある。とはいっても、敵の本拠地はすべて宇宙なので、序盤に壊滅させるわけには行かない。宇宙の敵は本拠地に押し止めておいて、とりあえずは地球侵攻から始めよう。地球に敵のエリアがあると、地球上空のポイントに、どうしても部隊を割いておかなければならなくなり、効率が悪い。地上を掌握してしまえば、地球上空に部隊を展開する必要がなく、その分、本拠地制圧にユニットを使用できるのだ。まずオデッサを基点として、ユーラシア大陸制圧を目指す。また、敵軍の自軍制圧エリアへの侵入を防ぐ意味で、敵との隣接エリアには部隊を配備も行おう。



⬆ユーラシア大陸ではティターンズが脅威となる。

序盤の宇宙は地球上空を確保できればよい

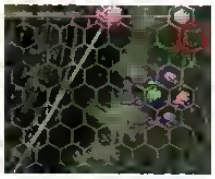
宇宙では序盤にネオ・ジオンをグラナダに押し込めておくことだ。そうしないと、瞬く間にサイド３へ侵攻されてしまう。いつネオ・ジオンが攻めてきても大丈夫なように、サイド３には絶えず部隊を用意しておこう。ティターンズ（ジャミトフ）へも同様に、本拠地へ押し込める行動を取る。生産拠点となるルナツーは、最新型ＭＳが開発される前に押さえておきたいからだ。ただ、あまり長い期間、本拠地に閉じ込めておくと、とんでもないユニット数を生産してくるので、本拠地手前のエリアに敵を誘い出し、少しずつ倒そう。



⬆ジムⅡ、クウェルなどジムの上位版が登場する。

新型MSへの以降、本拠地への進軍

地上では、ユーラシアからオーストラリア大陸、そしてハワイへと侵攻。ジャブローでは、ネオジオンとティターンズのつぶし合いが行われている頃だ。この間に北米大陸へ進出。地上のネオジオンを一掃してしまう。北米に上陸したら、そのまま部隊をジャブローへ。ここまでくれば、グリプス２、グラナダへの侵攻作戦が提案されるはずだ。まず、近くにあるグラナダへ進軍。ここでユニットを１機だけ残して、全滅させずに生かしておく。続いてグリプス２へ進軍し、ここでもユニットを１機だけ残す。第一部ジャブローでの行動と同じ方法だ。資金・資源と開発レベルを上げよう。



⬅ジオングヘッドを取り囲んで逃がさない。

次に登場する敵対勢力の対応を練る

第二部は100ターンで終了することはなく、何ターンまででもプレイ可能。敵を全滅させないのは、ターンを、どんどん経過させて資金・資源を確保するため。得た資金は諜報活動や開発、外交にまわす。外交では、特に敵軍需産業につぎ込もう。裏取引で強力なＭＳの開発プランを入手する。狙いはガブスレイとバウンド・ドッグ。諜報にお金をつぎ込むのは、これらのＭＳ開発に必要な敵性技術レベルを確保するためだ。基礎技術レベル、ＭＳ／ＭＡレベルは、最大値アップさせよう。



⬅主力がマラサイになれば準備万全だ。

第二部攻略テクニック

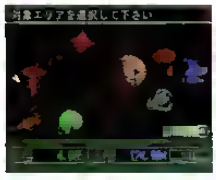
ここでは、第二部初期勢力を倒した後の準備を整える方法を紹介する。基本的にはターンを送って資金、資源を稼ぎ新世代のＭＳを開発することが目的になるのだ。



⬅二部も後半なら第一部のＭＳは廃棄だ。

敵勢力を閉じ込めて資金･資産をアップ

すぐ倒せる状態でも倒さないでおくことが重要。上の項目でも書いたが、この状態を保つことで、資金や資源、開発レベルを上昇させるのだ。こうすることで、次に現れる勢力との戦いが楽になる。





⬅⬆グリプス２とグラナダで、敵１部隊だけを残して、ずっと戦闘状態にしておこう。

ハマーンが帰るまでにガザCまで開発

初期勢力のうち、どちらかを倒すとハマーンが帰還してしまう。こうなるとノイエ・ジールやガザＣが作れない。これらを作る前に、初期の２勢力を倒すのはやめておこう。



⬅ノイエ・ジールにガトーを乗せたい。

弱った勢力は一気に倒さず１つずつ倒す

資金・資源も貯まり、開発レベルも上昇して準備は万端となっても、同時に弱った２勢力を倒してはならない。１勢力だけ倒すのだ。こうすると、新たに出現するのは１勢力だけになる。１勢力だけ戦うのと同じ状況になる。



⬅先に倒すならティターンズがいい。

敵勢力同士をつぶしあわせる

もし２勢力攻略にてこずるなら、勢力同士をつぶし合わせるのも手だ。わざと自軍エリアを放棄し、２つの勢力の部隊をぶつかりあわせて戦力を消耗させてしまおう。



⬅サイド６からグラナダまでを解放する。

ジオン公国第二部 主要生産可能ユニット

『機動戦士ガンダム』の史実において、純粋なジオン軍は一年戦争時代にしかいない。当然のことながら、『Zガンダム』世代のMSで、開発ラインに乗るものは少ない。強力なMSを率いてくるティターンズやエゥーゴ、アクシズといった勢力に対抗するには、こちらも同じMSを入手するしかない。そのカギは、敵・軍需産業との外交が握っている。

MS

	ページ数
ガーベラ・テトラ	P188
ガーベラ・テトラ改	P188
ガザC	P172
ガルバルディβ	P172
ガンダムMK-Ⅱ	P182
キュベレイ	P168
リック・ディアス	P184
ハイザック(マシンガン)	P151
ハイザック(ビームライフル)	P151
ハイザック・カスタム	P151
マラサイ	P152
リゲルグ	P162

MA

	ページ数
ノイエ・ジール	P173
ノイエ・ジールⅡ	P173
ヴァル・ヴァロ	P165

艦船

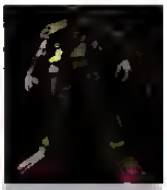
	ページ数
グワンザン	P204
ティベ	P204
ザンジバル改	P203
ムサイ最終型	P203

イベントにより生産可能となるMS

ガルバルディβ、ハイザックは技術レベルを上昇させていけば自然に開発が可能になる。そういった技術レベルアップ以外にも、違う機種のMSをイベントを介して入手することが可能だ。例えばリック・ディアス。イベント「エゥーゴ支援計画」を行うことで開発プランを入手できることになり、敵性技術レベルが16以上になれば開発が可能に。またティターンズ支援の場合はガンダムMK-Ⅱのプランが入手できる。


リック・ディアス

リック・ディアスと同じく、サイコガンダムもイベントで開発プランを入手可能なMSだ。こちらはブロト・ゼロがジオンに亡命してくるイベントで手に入れることができる。第2部のジオンでは、エース級のMS不足が深刻。ここでサイコガンダムを入手できれば、自軍戦力の大きな柱となるのは間違いない。さらにブロト・ゼロとサイコガンダムの組み合わせなら、これ以上心強いユニットはないだろう。


サイコガンダム

「外交」で敵MSを入手しよう

敵・軍需産業と、親密まで有効度を高めることで成立する裏取引。強力な敵MSを入手する大きなチャンスとなる。特に強力なティターンズ系MSが入手しやすい。また、協力によってMS単体が提供されることもあり、見逃せない項目となっている。確認した限りでは、ハンブラビ、バウンドドッグ、ガブスレイ、ギャプラン、アッシマー、ガンダムMK-Ⅱなどが入手できた。提供されるMS、開発プランはランダムになる。


ハンブラビ

敵軍需産業との取引で、特に入手したいMSはガブスレイ、バウンドドッグ。両者とも地上・宇宙両用で、大気圏内での変形も可能。地形に左右されずに移動ができるという、とても有効なユニットだ。またガンダムMK-Ⅱもエース用として優秀なスペックがあるので、入手しておいて損はない。あまり必要でないのはハンブラビとアッシマー。ハンブラビは宇宙用で、アッシマーは大気圏内用。様々に状況が変化する第二部では使いどころが難しい。


アッシマー

艦船も次世代ユニットへ移行

艦船も随時、新型に移行していきたい。一年戦争時代のムサイ、チベといった艦船では、強力な第2世代MSに、簡単に撃沈されてしまう。本来は地上・宇宙両用艦船が望ましいのだが、ジオンには両用の艦船は存在しない。基本的にグワジン、グワンザンを中心とし、ザンジバル改で地上にも対応。第一部後にベガサス級の艦船を入手しているなら、それらも加えておく。また敵・軍需産業に艦船をもらうことも有効だ。


グワンザン

ジオン公国軍 第二部　メインイベントツリー

ここでは第2部におけるジオンのイベントを全て紹介する。勝利レベルにより、発生しないイベントもあるので、自分がどんな勝ち方をしたのか覚えておこう。勝利レベルによる発生・未発生は色分けして表示してあるので確認してほしい。

完全勝利と判定勝利／敗北どちらかで発生するイベント
すべての勝利条件で発生するイベント
完全勝利以外で発生するイベント

開始15ターン経過（完全勝利時）

変革の動き ▶▶▶P41

エゥーゴ結成報告

エゥーゴ支援計画提案

実行

エゥーゴ支援報告

エゥーゴ技術入手

地球至上主義 ▶▶▶P41

ティターンズ結成報告

ティターンズ支援計画提案

実行

ティターンズ支援報告

ティターンズ技術入手

開始30ターン経過（完全勝利時）

アクシズからの使者 ▶▶▶P42

ハマーンカーン登場

アクシズ増援部隊到着

ガンダリウムγ技術の提供

アクシズ製MA開発技術入手

アクシズ製可変MS開発技術入手

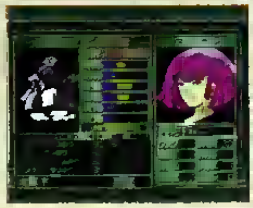
アクシズ製NTMS開発技術入手

シャアの帰還

勝利レベルと「マハラジャ・カーン死亡」によって変化するアクシズ関連イベント

ここでは完全勝利を基本としたツリーとしたため、ハマーンの登場は30ターンとなっているが、判定勝利/敗北の場合は50ターンになる。また、マハラジャ・カーン死亡報告が発生した場合、ハマーンはアクシズに帰還してしまう。

くわしくはP42



星屑の記憶 ▶▶▶P43

ガンダム開発情報入手

新型ガンダム強奪計画提案

実行

新型ガンダム強奪報告①

ガーベラ・テトラの入手

新型ガンダム強奪報告②

観艦式情報入手

星の屑作戦提案

実行

観艦式阻止

非実行

観艦式実施報告

シーマ逮捕

Yes

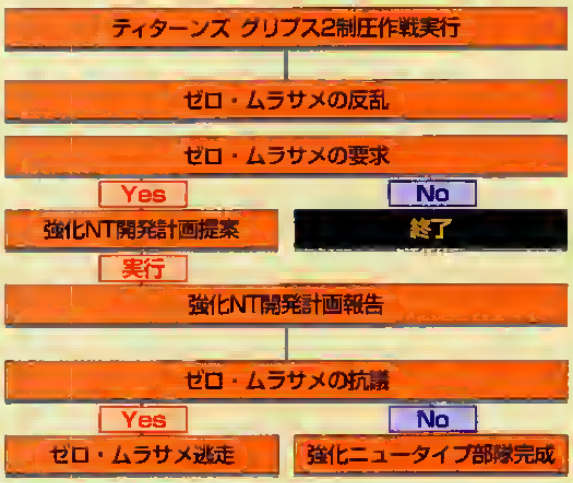
星の屑作戦成功

No

シーマの裏切り

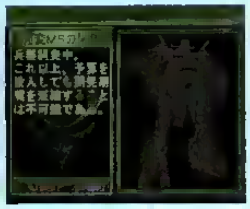
星の屑作戦失敗

サブイベントツリー① 迷える強化人間 ▶▶▶P.45



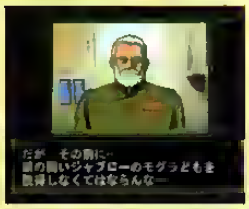
シロッコ登場について

ティターンズ（ジャミトフ）が存在し、第一部勝利レベルが判定勝利なら開始30ターン後、完全勝利なら40ターン後に発生。特にメッセージなどはなく、あくまで内部処理だけのイベント。発生条件を満たすと、シロッコが敵パイロットとして登場し、ティターンズ内でメッサーラ、ガブスレイが生産開始。



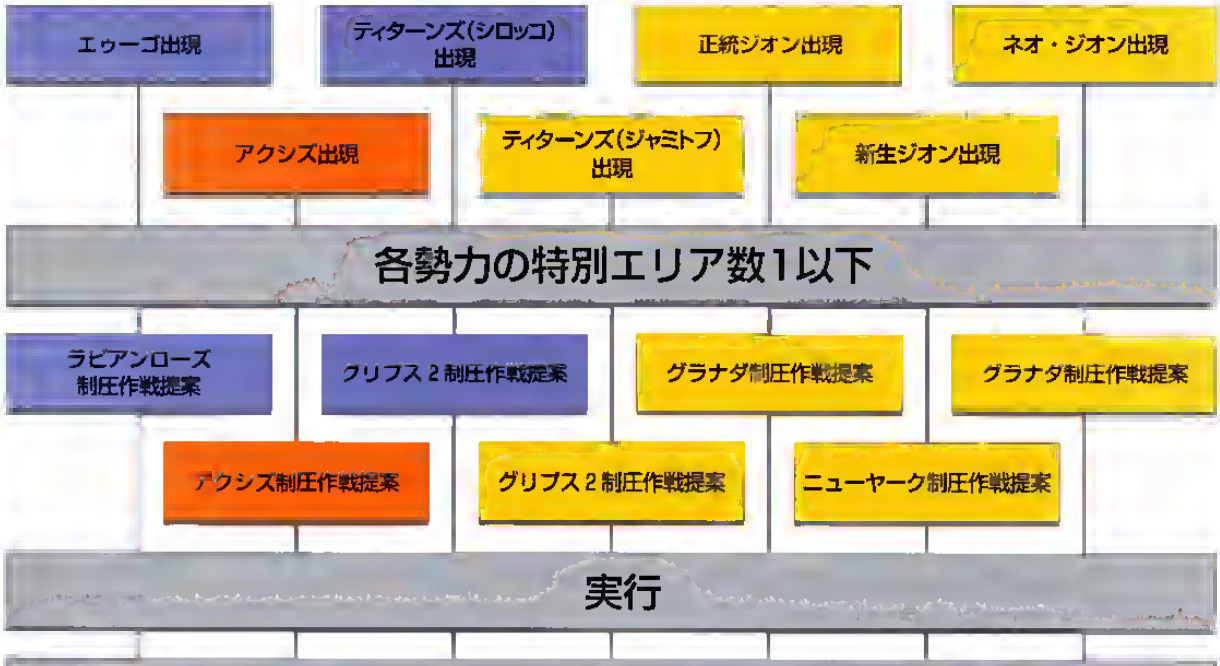
地球連邦軍の本拠地制圧について

第一部勝利レベルが判定勝利／敗北である場合に限り、敵として引き続き地球連邦軍が出現。本拠地ジャブローへの進入は第一部のように、複雑なイベントをクリアしないでも大丈夫。他の第３勢力と同じように、特別エリアが残り１つになれば本拠地侵攻が可能。『ジャブロー制圧作戦』が提案される。



第3勢力出現と本拠地侵攻

ここでは、第３勢力出現に関する情報と、各勢力の本拠地への侵入条件を紹介する。各第３勢力は、本書では完全勝利を基本としているため、まずジオンが戦うことになるのはネオジオンとティターンズ（ジャミトフ）。次にティターンズ（シロッコ）、エゥーゴ、アクシズが出現してくるのだ。各勢力の本拠地への進入は、各勢力の制圧エリアが残り１つになれば、制圧作戦が提案される。



第二部エンディングについて

各勢力の制圧エリアが残り１つ、ということは、敵の特別エリアが本拠地だけの状態と考えればわかりやすい。敵の本拠地をそれぞれ制圧し、ゲームをクリアすると、エンディングへと進む。登場する勢力数に関しては、第１部勝利レベルと密接な関係がある。第１部が完全勝利なら、出現する勢力数は５。判定勝利なら勢力数は４。判定敗北では　さらに少なく３となる。これら勝利レベルに応じた勢力数を倒せば、第２部勝利になるわけだ。より多くの勢力と戦いたいなら、第１部を完全勝利しておくことが必須条件になる。なおジオン編での勝利レベルに応じた勢力の発生条件に関しては、P.46で勢力別に紹介している。



変革の動き ―エゥーゴ結成―

自然発生イベント／第一部勝利レベルによる変更アリ

『重力に魂を引かれた人々』を解放するための組織として、エゥーゴが結成される。その影にあるのは月の軍需産業。新勢力の結成はジオンにとって、吉と出るのか凶と出るのか…。

15ターン　エゥーゴ結成報告

18ターン　エゥーゴ支援計画提案

特別プラン　「エゥーゴ支援計画」実行

20ターン　エゥーゴ支援報告

22ターン　エゥーゴ技術入手

発生条件	その他の条件
完全勝利では、ティターンズ(ジャミトフ)が存在する状態で、第二部開始15ターン目で登場。ティターンズを倒してたら未発生。	判定勝利では敵勢力数が1以下でティターンズ出現1ターン後。また連邦軍が存在する状態で、ティターンズ結成2ターン後。

エゥーゴ支援による効果

エゥーゴ結成報告の3ターン後に提案される支援計画。特別プランに作戦として追加される。実行すると、敵勢力の総資金、総資源がそれぞれ50低下する。効果を発揮する敵勢力は、連邦軍、及びティターンズに対してのみ。連邦系勢力が強いようなら即実効しておく

リックディアス開発プラン入手



リック・ディアス開発プランを入手できることに加え、敵性技術レベルが＋2加算される。

地球至上主義 ―ティターンズ結成―

自然発生イベント／第一部勝利レベルによる変更アリ

『地球至上主義』を唱えるティターンズが連邦軍から発生。優秀な地球出身者によって、人類は管理されるべきという主張は、アースノイドのジオン公国とは相反するものであるが…。

15ターン　ティターンズ結成報告

18ターン　ティターンズ支援計画提案

特別プラン　「ティターンズ支援計画」実行

20ターン　ティターンズ支援報告

22ターン　ティターンズ技術入手

発生条件	その他の条件
ティターンズの結成は判定勝利時のみに限定される。第二部を判定勝利で開始して、15ターン後に結成報告が行われる。	敵勢力としてのティターンズは完全勝利は最初から。その他でも出現。だが、こういった出現の仕方は判定勝利時のみに限定。

ティターンズ支援による効果

ティターンズを支援する計画は、結成報告3ターン後に特別プランとして提案。また判定敗北スタートで10ターン目にも提案される。効果としては連邦軍に対して、総資金、総資源の50%を低下させることができる。敵勢力に連邦軍がいる場合にのみ、発生するわけだ。

ガンダムMk Ⅱ開発プラン入手



ガンダムMK Ⅱの開発プランを入手できることに加え、敵性技術レベルが＋2加算される。

アクシズからの使者 —ハマーン・カーン登場—

自然発生イベント／第一部勝利レベルによる変更アリ

ジオンの資源採掘衛星として、本来は利用されていたアクシズ。だが、火星付近からの長い旅は、アクシズ内に自治権を発生させ、また独自の技術をも生み出す。作業機械から兵器への転用を実現したMS、ガザ・シリーズ。そしてサイコミュ搭載MA・エルメスの設計理念を受け継ぎながらも異彩を放つキュベレイなど、明らかにジオンとは一線を画すもの。もはや、アクシズはジオンから離れ、ひとつの勢力として独立する危険性をも秘めていた。

マハラジャ・カーン死亡未発生が前提条件

ハマーン・カーン関連のイベントと、切っても切れない関係にあるのが、ハマーンの父、マハラジャ・カーンが死亡するイベント。第2部でのスタートという前提で、ティターンズ乗っ取り、もしくはエゥーゴが敵勢力で出現した状態において発生する。つまり、完全勝利時なら初期的勢力、ネオジオン、ティターンズ(ジャミトフ)を倒した場合に発生するのだ。マハラジャ・カーンが死亡すると、ハマーンはアクシズに帰還し、途中の関連イベントも消滅。ハマーン関連のイベントを全てみたいなら、敵勢力を生かしておくことだ。

発生条件

完全勝利時のハマーン・カーンの登場は、第2部開始30ターン後。30ターンの間に、完全勝利時に出現する敵勢力、ネオジオン、ティターンズ（ジャミトフ）、(シロッコ)、エゥーゴを倒していないことが条件。つまりイベントが見たいなら、30ターン中に敵勢力を完全撃破してはいけないのだ。

その他の条件

判定敗北編、判定勝利編とも、第2部開始50ターン後に発生する。ここでもマハラジャ・カーンの死亡イベントによるハマーン・カーン関連のイベント消滅に注意したい。アクシズが発生しないように注意して、存在する敵勢力の壊滅に乗り出していこう。

30ターン ハマーン・カーン登場

キャラクター追加

ハマーンが登場すると、アクシズの兵士3人も合わせて登場。まずマシュマー・セロ、キャラ・スーン、ユーリ・ケラーネが登場する。上記4人のキャラクターをパイロットとして使用できる。特にハマーンは、ジオンでは唯一のニュータイプとなる。ネオジオンに引き抜かれたニュータイプの代わりに活用しよう。


ハマーン・カーン


マシュマー・セロ


キャラ・スーン

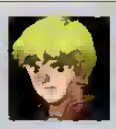

ユーリー・ハスラー

35ターン アクシズ増援部隊到着

40ターン ガンダリウムγ技術の提供

キャラクター追加

ハマーン登場の5ターン後には、さらに追加パイロットとして、グレミー・トト、ラカン・ダカランが登場。


グレミー・トト


ラカン・ダカラン

ガンダリウムγ技術によって開発できるユニットたち

ハマーンがもたらした装甲部材、ガンダリウムγの技術で、アクシズ系MSが開発技術レベルに応じて生産可能になる。ノイエ・ジールビームを跳ね返すIフィールドを装備。さらに格闘戦も可能なので、終盤まで活躍が期待できる。アクシズ系ではないが、マラサイの生産も見逃せない。おそらく最も高性能でバランスの取れた量産機だ。ガザCは攻撃力は高いが、シールドを装備していないのが難点。また、キュベレイの入手は一度クリアしていることが条件だ。



ノイエジール

基礎技術 Lv.15
MS技術 Lv.12
MA技術 Lv.16



ガザC

基礎技術 Lv.18
MS技術 Lv.19
MA技術 Lv.19



マラサイ

基礎技術 Lv.18
MS技術 Lv.19
敵性技術 Lv.16



キュベレイ

基礎技術 Lv.20
MS技術 Lv.20
MA技術 Lv.18

シャアの帰還

発生条件

判定勝利編スタートではないことが前提。ハマーン・カーン登場から、30ターン後に発生する。またエゥーゴ未発生に加え、第一部でネオジオン発生値3以下も条件。

星屑の記憶 —ガンダム強奪～星の屑作戦—

自然発生イベント／第一部勝利レベルによる変更アリ

連邦系勢力が、伝説のMS『ガンダム』の復活を目指し、新たなMSを開発するという。情報を察知したジオン公国では、新型ガンダム強奪計画を提案。ジオンの新たなる脅威となりうるガンダムを事前に排除、さらに自軍の戦力として活用するという計画だ。作戦実行に乗り出したのは、デラーズを始めとする近衛師団。さらにこの強奪計画は、連邦の士気を高める観艦式の襲撃、第3のコロニー落とし・星の屑作戦へと発展していく。様々な策謀が交錯する宙域で、ジオンの新たなる作戦は始まろうとしていた…。

30ターン　ガンダム開発情報入手

32ターン　新型ガンダム強奪計画提案

特別プラン　「ガンダム強奪計画」実行

33ターン　新型ガンダム強奪報告①

35ターン　新型ガンダム強奪報告②

発生条件

新型ガンダム強奪関連イベントの発生条件は簡単だ。第一部・完全勝利で第二部を開始したなら、開始30ターン後に新型ガンダム開発情報を入手してくる。これで一連の新型ガンダム・イベントがスタート。情報入手と同時に、ティターンズ(ジャミトフ)の本拠地、グリプス2内にゼフィランサス、フルバーニアン、サイサリス、デンドロビウム、ステイメンのGpシリーズが生産。情報2ターン後にガンダム強奪計画が提案される。

その他の条件

第二部が判定敗北でスタートなら、開始30ターン後に情報を入手する。この時、敵勢力に地球連邦軍が存在することも条件になる。第二部が判定勝利でスタートなら、これも開始30ターン後に情報を入手。また判定勝利でも敵勢力に連邦軍が存在することが条件。

キャラクターの変化

ガンダム強奪計画を実行することで、作戦に参加するパイロットは4名。ガトー、ケリィ、カリウス、ビリィが戦列を離れることになる。特にガトーの離脱は痛手だ。4名は新型ガンダムを入手後に帰還し、戦列復帰。勝利レベルによって、継続するイベントもあるが完全勝利なら、パイロットとして使用可能だ。


アナベル・ガトー


ケリィ・レズナー


カリウス


ビリィ

ガンダムGP-02A サイサリス入手

ガンダム強奪計画はリスクなく成功する。作戦実行をすぐ行っておけば、開発35ターン目にはサイサリスを入手できる。サイサリスはマップ兵器の核バズーカを装備している強力な機体。バズーカを使用しなくても、エース機として運用する。



ガーベラ・テトラの入手

ガーベラ・テトラ入手

新型ガンダム開発情報入手から5ターン後、諜報能力がSレベルなら確実に発生するのが、ガーベラ・テトラ入手イベント。ジオンのGpシリーズといえるMSだけに必ず入手しておこう。入手しておけばガーベラ・テトラ改も生産可。



次のページへ

星屑の記憶 ―ガンダム強奪～星の屑作戦―

自然発生イベント／第一部勝利レベルによる変更アリ

36ターン 観艦式情報入手

37ターン 星の屑作戦提案

特別プラン 「星の屑作戦」

発生条件

観艦式情報入手イベントは、判定勝利／判定敗北時においてのみ発生。敵対勢力に地球連邦軍がいることが条件となる。条件を満たしていれば、サイサリスを強奪する新型ガンダム強奪報告２が発生した１ターン後に観艦式情報を入手。この際、情報を入手してくるには諜報部能力の諜報レベルも関係してくる。諜報レベルがＡ以上なら、確実に情報を入手してくるはずだ。情報入手の１ターン後には、星の屑作戦の提案が行われ、すぐ実行すれば下記のチャート通りにイベントは進行していく。実行しない場合は別の報告が発生する。

非実行

実行

38ターン 観艦式阻止

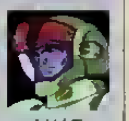
40ターン 観艦式実施報告

キャラクターの変化

星の屑作戦実行により、デラーズ、ガトー、ケリィ、カリウス、シーマ、ビリィの６名が作戦に参加する。作戦が終了するまで、この６名は使用不可。本拠地への制圧作戦を行うようなら、６名が帰って来てからにしよう。

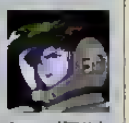

アナベル・ガトー


ビリィ


カリウス


ケリィ・レズナー


エギーユ・デラーズ


シーマ・ガラハウ

連邦軍の士気が上昇

星の屑作戦の実行を行わないでいると、作戦の提案４ターン後には連邦の観艦式が無事に成功したという報告が発生する。観艦式の成功により、連邦軍・全パイロットの士気が＋30も加算されてしまうのだ。また、当然のことながら特別プランに追加されていた星の屑作戦も報告後に削除されてしまう。観艦式によって、連邦に勢いをつけられるのは大変困る。星の屑作戦実行に関しては、リスクもないので行っておいて損はない。実施報告を見ないで済むように、星の屑作戦の実行資金を事前に確保しておくことが大切だ。

39ターン シーマ逮捕

No

Yes

40ターン シーマ裏切り

41ターン 星の屑作戦成功

41ターン 星の屑作戦失敗

作戦成功による効果

シーマ逮捕においてＹＥＳ選択の２ターン後、星の屑作戦成功により、連邦軍の本拠地、ジャブロー内の連邦軍部隊の50%が消滅する。連邦軍を撃滅する段階にあるならば、これほど効果的な作戦はない。同時にジャブロー攻略作戦が提案されているなら、すぐ実行しよう。

作戦成功による効果

シーマ逮捕にＮＯを選択すると、シーマはジオンを裏切り、連邦軍のパイロットとして出現。星の屑作戦も失敗してしまう。シーマを逮捕するイベントは諜報能力が深く関係しており、発生する／しないはランダム要素が強い。なるべく能力を高めておこう。


シーマ・ガラハウ

迷える強化人間 —ゼロ・ムラサメの逃亡—

条件発生イベント

ジオンのフラナガン機関と同じように、連邦／ティターンズにもニュータイプを研究する組織が存在する。それは『ムラサメ研究所』。ただフラナガン機関と異なる点は、人為的にニュータイプを生み出す『強化人間』の研究がメインに行われていることだろう。強化人間は、薬物投与や催眠療法、記憶操作などにより、人間の反応速度、ＭＳへの対応性を高められた異能の存在。自然の摂理への冒涜からか、ニュータイプよりも悲劇的な結末を迎えるケースが多いという…。この悪魔の研究を葬るために、自らの道を切り開こうとする男がいた。

ゼロ・ムラサメの反乱

発生条件

完全勝利で第二部を開始した場合、ティターンズ（シロッコ）へのグリプス制圧作戦を実行した１ターン後に発生。ムラサメ研究所が何者かに破壊されたという報告が突然入ってくる。その後、ゼロ・ムラサメに関するイベントへとつながっていく。また第一部が判定の場合は、ティターンズ（ジャミトフ）へのグリプス制圧作戦実行が行われた場合、１ターン後に発生。以下のイベントの流れは、完全勝利の場合と同じになる。

↓ 3ターン後

ゼロ・ムラサメの要求

Yes ／ No

No → ゼロの受け入れを断ると、ティターンズ以外の勢力にゼロがパイロットとして登場する。できれば敵にまわしたくない男なので受け入れよう。

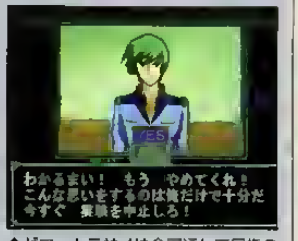
Yes

↓ 2ターン後

強化NT開発計画提案

待望のニュータイプ登場
迫られる選択

ゼロを仲間に加えることで、サイコガンダムの開発プランを入手。また、強化ＮＴ開発計画が提案される。この計画によって、完全勝利ジオンではいなくなってしまうＮＴを入手できる。ただし５人登場するＮＴをすべて入手することはできない。プロト・ゼロか００１、または００２から００４のどちらかだ。



⬆ゼロ・ムラサメは全軍通して屈指の能力をもっている。ぜひとも仲間に加えておきたいパイロットだ。

特別プラン 「強化NT開発計画」

実行

↓ 3ターン後

強化NT開発計画報告

↓ 1ターン後

ゼロ・ムラサメの抗議

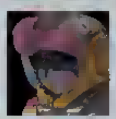
No ／ Yes

No → ↓ 5ターン後

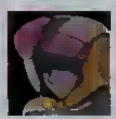
強化ニュータイプ部隊完成

キャラクター変更

ゼロの中止の願いを無視するとＮＴ・００２から００４の３人が使用可能に。能力はゼロより低い。


NT-002


NT-003


NT-004

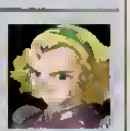
Yes → ↓ 2ターン後

ゼロ・ムラサメ逃亡

キャラクター変更

ＮＴ開発計画の中止を聞き入れると、ゼロ、NT-001が仲間になる。抗議を聞き入れないと、この二人は、存在する敵勢力のどこかに所属する。ＹＥＳを選択するべきだ。


ゼロ・ムラサメ


NT-001

第三勢力出現パターン

1つの勢力を倒すことで次の勢力が出現する

ここでは完全勝利時の流れをメインに、敵勢力の出現状況を紹介する。基本的には1つの勢力を倒すと次の勢力が出現するという流れ。完全勝利なら右のように勢力が出現していく。最終的には、アクシズ勢と1対1の戦いに突入するのだ。

完全勝利後の出現パターン

ティターンズ（ジャミトフ） → ティターンズ（シロッコ） → アクシズ

ネオジオン → エゥーゴ

ティターンズ（シロッコ）

第二世代MSを主力とする強力な軍隊

基本的に、ティターンズ（ジャミトフ）を撃破した後に出現する勢力だ。判定勝利時は、エゥーゴが出現していない条件において、ジャミトフ勢を倒したときに出現する。判定敗北スタートでは出現しない。

主要MS：メッサーラ／ジ.O

主要キャラ：ブデマス／ジェリド・メサ

▶P129参照

勢力図



エゥーゴ

Zガンダム、リック・ディアスなど高性能機を数多く持つ

完全勝利時は、ネオジオン撃破時に出現。判定勝利時は、敵勢力が1勢力のときに連邦軍が存在、さらに連邦を撃破せず、エゥーゴ支援を行い、ティターンズがいないことが条件。判定敗北時は初期勢力だ。

主要MS：Zガンダム／リックディアス

主要キャラ：クワトロ バジーナ／カミーユ・ビダン

▶P132参照

勢力図



アクシズ

アクシズが敵勢力として登場するのは完全勝利時のみ。完全勝利スタート最後の勢力として、エゥーゴ、ティターンズ（シロッコ）のどちらかを倒したときに出現する。それ以外は味方として協力してくれる。

主要MS：キュベレイ／ガザC

主要キャラ：ハマーン・カーン／グレミー・トト

▶P97参照

勢力図



判定勝利／敗北で登場する勢力

完全勝利時には登場しない勢力の出現条件を紹介しよう。また完全勝利では初期勢力である2勢力の、判定勝利／判定敗北時の出現条件も紹介する。

地球連邦軍

地球連邦軍は、判定勝利、及び判定敗北時の初期勢力として登場する。さすがに途中から出現するということはない。完全勝利スタート時には在すらしない勢力となるのだ。

正統ジオン軍

判定勝利時では、第二部開始10ターン目に第一部でガルマが死んでいると出現。判定敗北時には初期勢力エゥーゴ撃破後、連邦が存在中にガルマが死んでいる条件で出現する。

新生ジオン軍

判定勝利時では、第二部開始10ターン目に第一部でガルマが生きていると出現。判定敗北時には初期勢力エゥーゴ撃破後、連邦が存在中にガルマが生きている条件で出現する。

ネオ・ジオン

判定勝利は10ターン目、判定敗北はエゥーゴ撃破・連邦存在が前提で、ネオジオン発生値が5以上、正統ジオン発生値4以下、新生ジオン発生値3以下で出現。

ティターンズ（ジャミトフ）

判定敗北時は連邦撃破後で、エゥーゴが存在すると登場。判定勝利では、連邦撃破前にティターンズ支援で発生し、また連邦撃破後でも必ず発生する勢力だ。

地球連邦軍
EARTH FEDERATION

ジオンの系譜
—連邦編—



地球圏に真の平和をもたらし二度と失わないためには、緻密な戦略と素早い行動によって第一部を終わらせ、第二部への準備をしておくことが必須だ。司令官として、第二部勝利への準備と戦略、全てのイベントを網羅せよ。

初期戦力 STARTING DATA

地球連邦軍 第1部 戦略

初期にモビルスーツがない[illegible]、モビルスーツ[illegible]までは辛い戦いを強[illegible]いられるのが連邦軍第[illegible]。しかし、それだけに序盤で効率的な攻略ができれば展開を早くすることが[illegible]だ。序盤は多めにフライマンタを生産し、61式戦車と合わせて連邦得意の物量作戦をしかけよう。強さでは劣る部隊なので、ムダに兵器を消費しないために戦闘を慎重に行うことも必要。攻撃をしかけるときも、配役を用意を忘れないようにしておく

自軍の状況

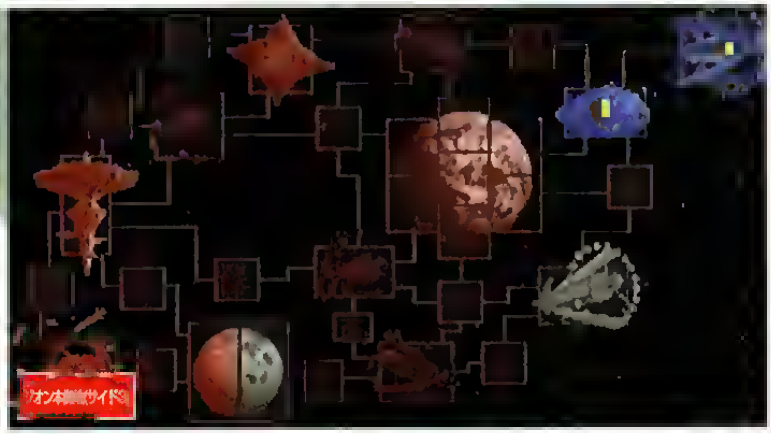
すでに、3度の地球降下作戦から侵攻され、地表の半分以上がジオンの領地となった状態が地球連邦軍反攻作戦のスタート地点だ。宇宙も最終防衛拠点のルナツーと後方のサイド7を残すのみで、戦力も非常に少ない。データも総資金と総資源こそ豊富だが、V作戦を発動しない限りMS技術LVとMA技術レベルは資金投入さえできない。

第一部開始時のデータ	
総資産	100,000
総資源	80,000
基礎技術LV	1
MS技術LV	—
MA技術LV	—
特別エリア制圧数	5
エリア制圧数	17

地球圏MAP



宇宙圏MAP



敵対勢力

ジオン公国

第一部開始時の敵データ	
総収入	6,075
総生産	6,840
基礎技術LV	1
MS技術LV	2
MA技術LV	2
特別エリア制圧数	10
エリア制圧数	55

第一部の敵対勢力はジオン公国。MSという新兵器を主力とし、連邦軍の兵器をあっという間に旧式のものにしてしまった。MSの操縦に長けたエースパイロットを多数揃え、戦闘においては連邦軍の一歩先を行く。資産に不安はあるが、その戦力は脅威以外の何物でもない。

主力となるユニット

ザク系
モビルスーツの代名詞とも言えるザクは数・質ともにジオンの主力。地上、宇宙ともにバリエーションも多い。
MA系
中盤以降、高い耐久力と攻撃力、機動力で脅威となるのがMAだ。ビグロとブラウ・ブロが多く作られるようだ。


ザク系


MA系

エースパイロット

多くのエースパイロットのなかでも、特にずば抜けているのがシャア・アズナブル。射撃と格闘といった攻撃面の高さに加えて、反応の高さによりこちらの攻撃が当たらない難敵だ。右の4人のほかにも、黒い三連星と呼ばれるガイア、オルテガ、マッシュの3人やランバ・ラル隊、そして後半にはニュータイプも多く登場してくることになる。


シャア・アズナブル


アナベル・ガトー


ノリス・パッカード


ドズル・ザビ



第二部を有利に運ぶための攻略テクニック

パイロット

第二部でも見方にできるキャラクターを鍛えあげよう

第二部では、連邦からエゥーゴとティターンズという2つの勢力が生まれるために、最後まで連邦に残るキャラクターの数は少ない。限られたキャラクターたちを一部からエースとして育て上げ、第二部で活躍させるようにしよう。後々離れてしまうキャラクターは乗せるパイロットに困った時に使う程度でいい。ただし、連邦の場合はエゥーゴを吸収できるので、そのつもりならエゥーゴ参加のキャラクターを使ってもいいだろう。元々連邦所属のブライト、リュウ、スレッガー、ヘンケンなどは能力も高い。

第二部でも活躍するエースたち

シロー・アマダ



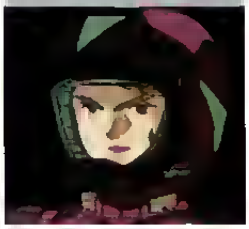
⬆08小隊のメンバーは第二部も残り、優秀なキャラ揃いだ。

サウス・バニング



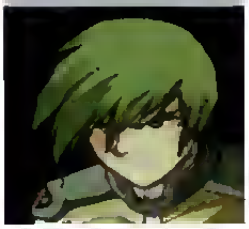
⬆ずば抜けた能力と高い階級で指揮官としても優れている。

ライラ・ミラ・ライラ



⬆MSに乗れて、Sランクまで鍛え上げればNTになる。

ゼロ・ムラサメ



⬆連邦第二部では貴重なNT。第1部から使っていきたい。

外伝キャラを重用しよう

『ブルーディスティニー』や『コロニーの落ちた地で‥』で登場したユウやレイヤーたち6人は、最後まで連邦に所属して能力も高いので序盤から育てていくといい。特にユウは戦闘能力が高く、レイヤーは指揮や魅力が高いので昇格させて隊の中心に置こう。レオンのみイベント後の参加になるので注意。



ユウ・カジマ



マスター・P・レイヤー

高級士官は選んで使う

高級士官は能力の低いキャラを避け、能力の高いキャラに絞ろう。第二部でペガサス級に乗せるために戦艦で経験値を稼いでおく。レビルはMSに乗せよう。

ジョン・コーウェン	エイパー・シナプス
ワッケイン	レビル

キャラがいなくなるイベントに注意

第二部はキャラクターが少なくなるため、できる限りの人員を確保したい。特に見たいというのでなければ、WB隊がらみのイベントを極力起こさないようにしよう。パオロ、マチルダ、ウッディなどは活躍できる能力を持っている。エゥーゴを吸収するならリュウやスレッガーも生かすべきだ。



⬅キャラクターの生死がからむイベントのイエス・ノーに注意。

ユニット開発・資産

第二部を考えるならイベントを待たずに速効で

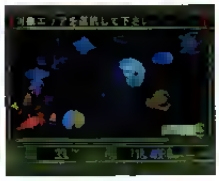
多い総資金を使って序盤から研究につぎ込む

MAは中盤抑えてもいいが、基礎とMSは常に倍額を入れよう。



60～65ターンを目標にサイド3へ

サイド3では最後の敵1部隊を残して、戦闘状態を維持させておく。



イベントを楽しむことは少なくなるが、第二部をスムーズに進めるなら速攻を心がけて、残りターンを多くして資金と資源、そして兵器の高性能化に勤めよう。連邦は初期総資金が多いので、序盤で研究資金を多めに投入し、金額の低いうちに技術レベルを上げておくのが好ましい。そうすれば二部終了間際にハイザックなどへの戦力交代を行うことができるはずだ。

99ターンまでに目標とすること

99ターンまで資金や資源を稼ぎ、研究資金を使って新兵器開発をしていこう。技術レベルは15、MSはハイザックが目安だ。

総資産	200,000
総資源	200,000
基礎技術LV	16
MS技術LV	16
MA技術LV	14



⬅第二部連邦の主力。コストパフォーマンスがよく、生産必要ターンも2と優れている。

ハイザック



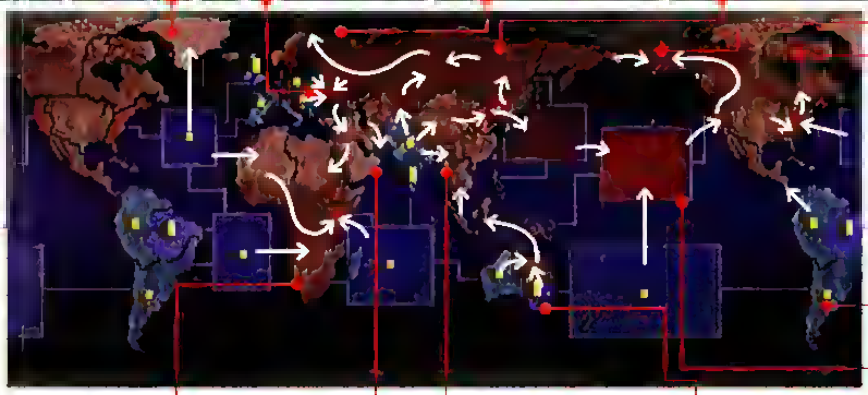
⬅多少値は張るが、シールド装備で遠距離攻撃が可能、格闘戦もこなせるマルチな機体。

ジムキャノンII

戦術 STRATEGY

制圧モデルプラン

連邦軍の第一部では、地上と宇宙を平行して進めなければならないため綿密な計画が必要だ。地上はまずアジア圏の確保が先決。その後、東回りでジオンの特別エリアを落としていこう。宇宙はルナツーを守るところか



⑨地上奪還作戦-5
主力ユニット：フライマンタ　アクアジム

⑩オデッサ作戦
主力ユニット：ガンダム　ガンキャノン

⑤地上奪還作戦-3
主力ユニット：フライマンタ　61式戦車

③地上奪還作戦-2
主力ユニット：フライマンタ　61式戦車

⑦キャリフォルニア攻略作戦
主力ユニット：プロトガンダム　G-リクセン型

⑧ニューヤーク攻略作戦
主力ユニット：ガンキャノン　ガンダム

⑥地上奪還作戦-4
主力ユニット：フライマンタ　61式戦車

⑫キリマンジャロ攻略作戦
主力ユニット：ガンダム　ガンキャノン

⑪地上奪還作戦-6
主力ユニット：ガンダム　ガンキャノン

①ヘキン攻略作戦
主力ユニット：フライマンタ　ガンタンク

②地上奪還作戦
主力ユニット：フライマンタ　61式戦車

④ハワイ攻略作戦
主力ユニット：フライマンタ　ガンキャノン

ジャブロー攻略戦

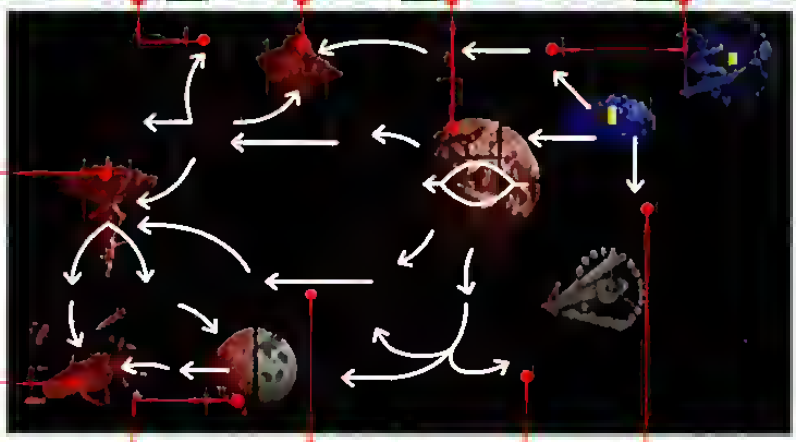
WB隊が存在すると、ジャブローに敵部隊が現れるイベントが起きる。敵の主力は新型MSなので、こちらもMSと輸送機をジャブローに用意しておこう。

⑧宇宙侵攻-6
主力ユニット：マゼラン　ジム

⑦星一号作戦
主力ユニット：ガンダム　ガンキャノン

②宇宙侵攻-2
主力ユニット：マゼラン　ボール・Pタイプ

①宇宙侵攻-1
主力ユニット：マゼラン　ボール・Pタイプ



⑫ア・バオア・クー攻略作戦
主力ユニット：ガンダム　ジムコマンドGS

⑪サイド3攻略作戦
主力ユニット：GSガンダム　ジムコマンドGS

⑨グラナダ攻略作戦
主力ユニット：ジムコマンドGS　ジムスナイパーカスタム

⑤宇宙侵攻-5
主力ユニット：マゼラン　ジム

④宇宙侵攻-4
主力ユニット：マゼラン　ジム

③宇宙侵攻-3
主力ユニット：マゼラン　ボール・Pタイプ

地球連邦軍第一部 ターン展開&攻略

連邦軍第一部のターン展開は、中盤の20～30ターンが最も厚みのある展開となる。序盤は兵器が弱いため遅々とした侵攻だが、10ターンを超えたあたりからMSによる攻めが可能になるためだ。作戦的にも、ペキンからハワイ、キャルフォルニア、ニューヤークとエリア同士が近く、陸戦ガンダムが登場したあたりからは特別エリア制圧も、加速度的に進むだろう。

ターン数	制圧したいエリア・ルート	生産すべき兵器	攻略ワンポイント
1～10	地上1北京攻略作戦 地上2地上奪還作戦・1	フライマンタ、61式戦車、ガンタンク、ペガサス	フライマンタは毎ターン生産しておく。オーストラリアはエースパイロットが集まっているので総力戦。
10～20	地上1北京攻略作戦 地上3地上奪還作戦・2 宇宙1宇宙侵攻1 宇宙2宇宙侵攻2 宇宙3宇宙侵攻3	フライマンタ、プロトガンダム、ガンキャノン、Sフィッシュ、ボール	ガンタンク、ガンキャノンで火力は確保できるが、どちらも足が遅いので輸送機は必須。地上ではミデアを使いまわそう。宇宙はボールが生産できるようになったら攻める合図。Sフィッシュを盾にボールの攻撃でMSを落としていくようにする。
20～30	地上4ハワイ攻略作戦 地上5地上奪還作戦・3 地上6地上奪還作戦・4 地上7キャルフォルニア攻略作戦 宇宙4宇宙侵攻4 宇宙5宇宙侵攻5 宇宙6宇宙侵攻6	ガンダム、陸戦ガンダム、陸戦ジム、ジム、ホワイトベース	プロトガンダム、ガンダムは高いので数を絞って作る。地上は陸戦ガンダムやガンキャノン、宇宙はボールを伴わせて侵攻チームを2～3編成し、それを使いまわしていく。この時期に、序盤生産していたフライマンタや61式戦車はエリア守備の数合わせや敵の反撃用囮として上手く消費していくと、高いユニットを失うことなく、少数のまま戦える。
30～40	地上8ニューヤーク攻略作戦 地上9地上奪還作戦・5 地上10オデッサ作戦 宇宙7星一号作戦	ガンダム、ガンキャノン	海はできるかぎりガンダムとフライマンタで処理して、水中型ガンダムやアクアジムは量産しないようにしよう。星一号作戦は、宇宙用に作ったMSをすべて集めて戦う。ビグザムには実弾武器で挑む。
40～50	地上11地上奪還作戦・6 地上12キリマンジャロ攻略作戦 宇宙8ア・バオア・クー攻略作戦	ガンダム、ガンキャノン、G－3ガンダム	地上もほとんどのエリアを制圧できているはずなので、ガンダムなど主力級は集めて総力戦。ジムはスナイパーカスタムから量産しはじめるといい。
50～60	宇宙9グラナダ攻略作戦 宇宙10サイド3攻略作戦	ジムスナイパーカスタム、ジムコマンドGS	終盤、宇宙では敵のMSも強くなるのでジムではつらい。中列用にGS、後列用にスナイパーを用意。
60以降	サイド3を残しておく	特に生産しない	最後に残すのは、倒しやすいガトルなどを狙う。

主力とする兵器

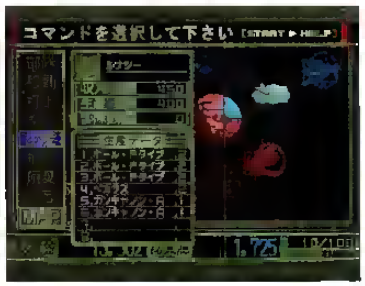
連邦軍はとにかくモビルスーツをいかに早く用意するかで戦いは一変する。敵のモビルスーツが弱いうちにプロトガンダムを用意できれば、特に意識することなく勝ち続けられるはずだ。V作戦を発動したなら、コアファイター、ペガサス、ガンタンク、ガンキャノン、ガンダムの開発を全て追加予算を投入して急ぐ。開発終了したものからガンタンクは3～4、ガンキャノンとガンダム（プロトガンダム含む）は10機程度を宇宙と地上両方に配備して、攻めるためのチームを2～3編成する。序盤ならばガンダム1部隊、残りを戦闘機でも十分エリア制圧が可能だ。ジム系は、開発終了しても多く生産する必要は無い。宇宙では侵攻用チームへ3部隊程度ずつ作れば、あとはスナイパーカスタムやコマンドGSが開発終了するまで特に生産する必要はない。量金や資源は温存して、研究資金にできる限りまわす。全体的に、連邦軍は性能の突出した兵器を数を絞って作り、終盤まで、長く使い続けるのがいい。量金や資源がかかるだけ、それだけの性能を持っていると言える。

侵攻の手順

地上は、ジャブローとベルファストを繋ぐ大西洋に大量のフライマンタを配備して敵に攻められないようにしておき、序盤はマドラスとトリントンからペキンを目指してアジア圏を抑える。その後はペキンをスタート地点と考え、東回りで攻めていくことにする。ペキンへの攻めるタイミングはガンタンクの生産スタート。もし戦力的に不安があるならガンキャノンの開発終了、生産されたガンタンクのロールアウトを待ってもいい。その後、ハワイは海中戦があるのでプロトガンダムのロールアウトを待ってから。ガンダムが主力になれば後はそのまま攻めていけるはず。太平洋周りを抑えられればあとは早い。宇宙は、序盤にしっかり初めからある戦艦でルナツーを守ることが先決。Sフィッシュはそれほど頼れないので大量生産する必要はない。ウチュウ1、ウチュウ2、P－アメリカに攻め入るのを繰り返してルナツー確保の戦闘を行う。プロトタイプボールが開発終了したらMSの撃墜率も上がるので、ガンキャノンなどとチームを組ませて本格的な侵攻へ。ソロモン以降の重要エリアは地上からの援軍で攻めていこう。



⬆序盤はアジアを青く染めることができれば、ハワイやロシアへの侵攻も防衛も楽になる。

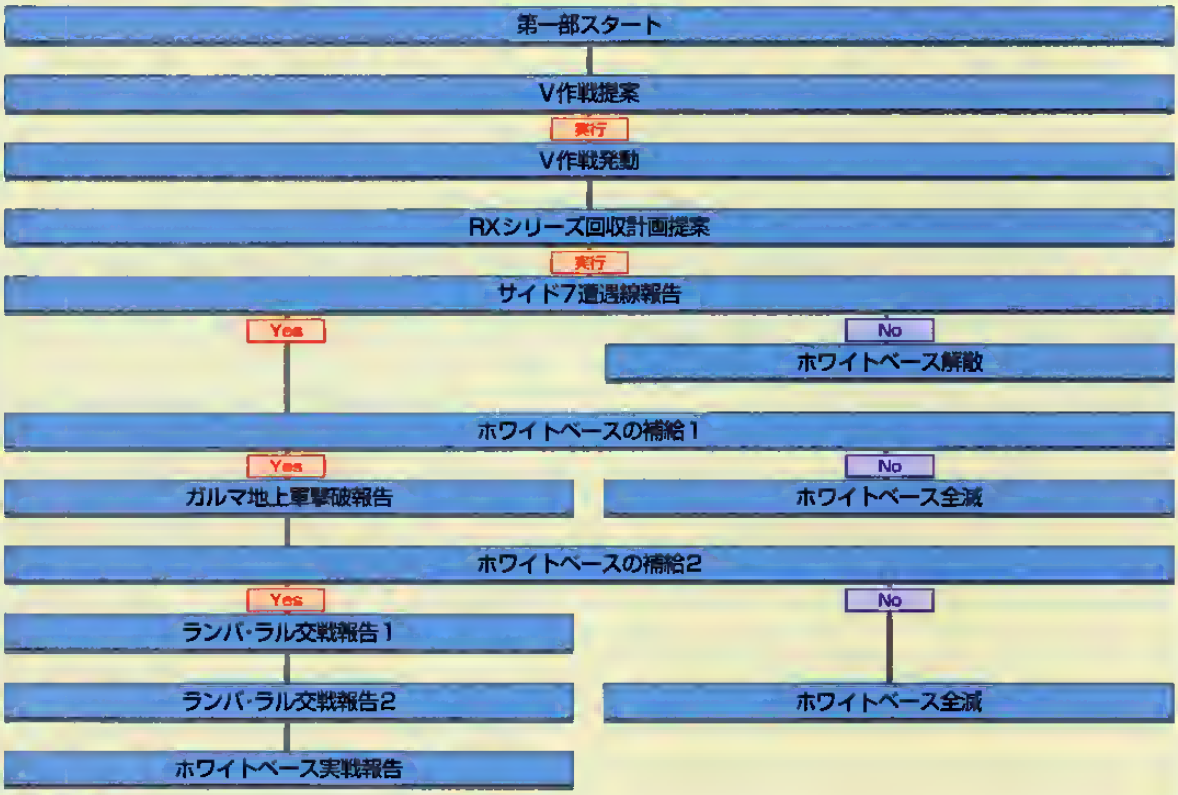


⬆宇宙ではボールやガンキャノンの生産で楽に地球上空をとり返すことができるだろう。

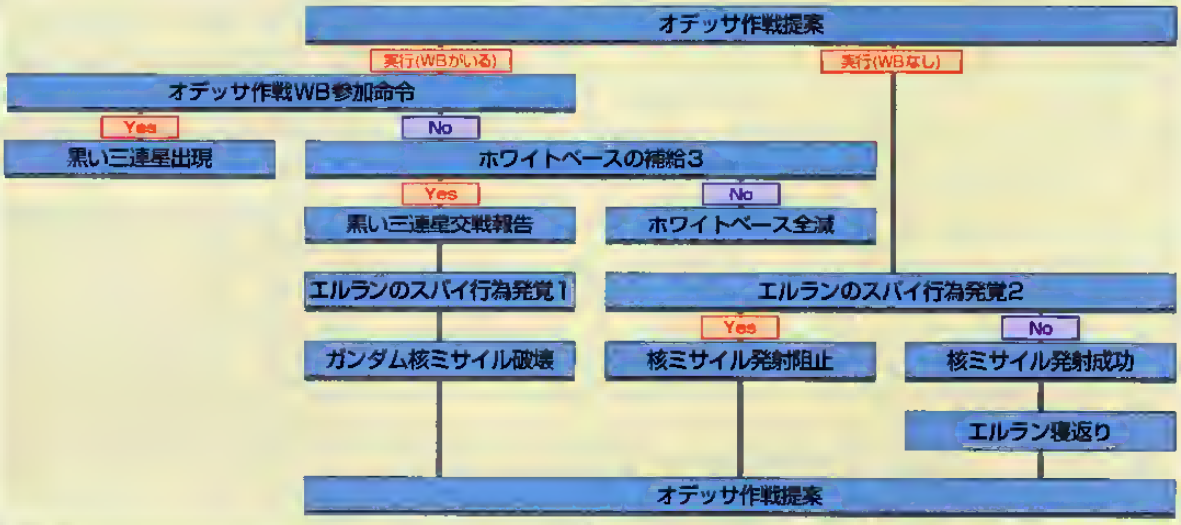
地球連邦軍 第一部　メインイベントツリー

連邦軍第一部のメインとなるイベントツリーは、ホワイトベース隊に絡むものだ。これを、展開に合わせて5つに分けてある。これらのほとんどが、ホワイトベース隊を解散させると起きなくなるものなので、イベントを見たい場合はホワイトベースを解散させず、また侵攻の展開を多少待つ必要がある。特にオデッサ作戦や星一号作戦にからむイベントはホワイトベース隊を待たないと終わってしまうことが多い。

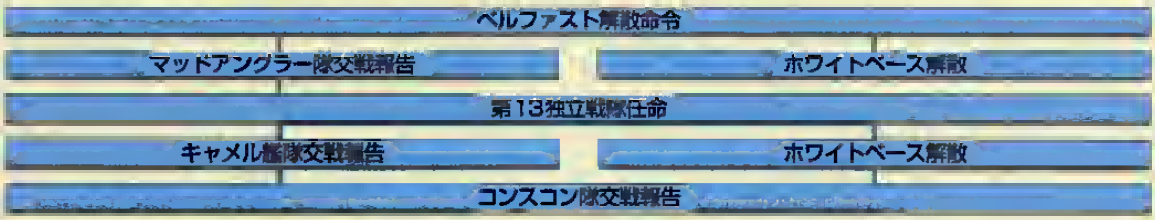
メインイベントツリー① ニュータイプ部隊の誕生 ▶P57



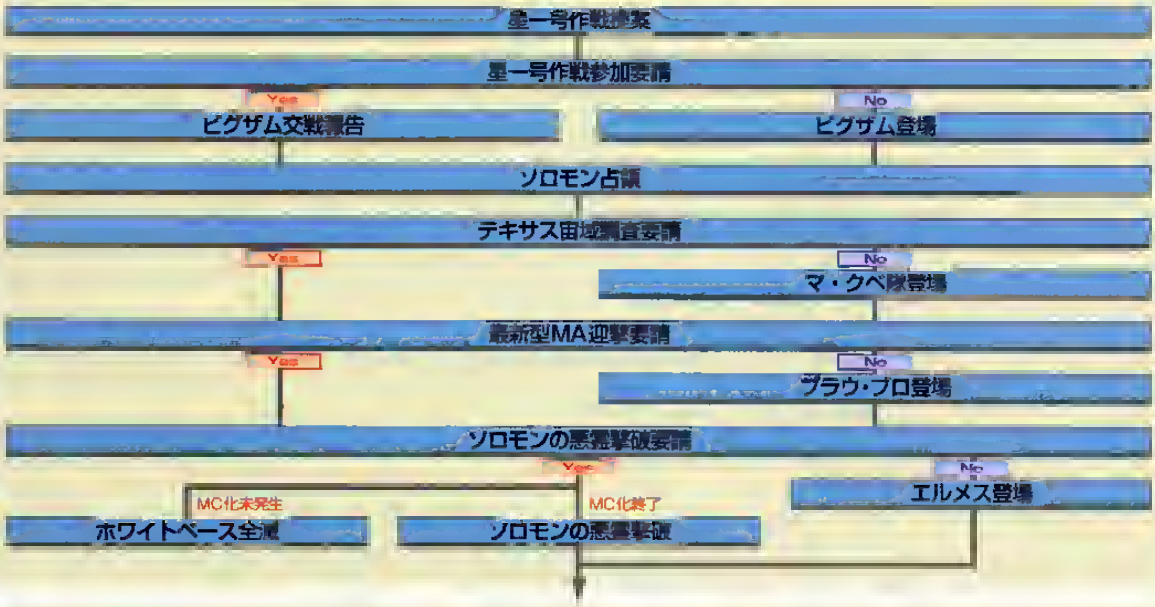
メインイベントツリー② オデッサ作戦 ▶P58



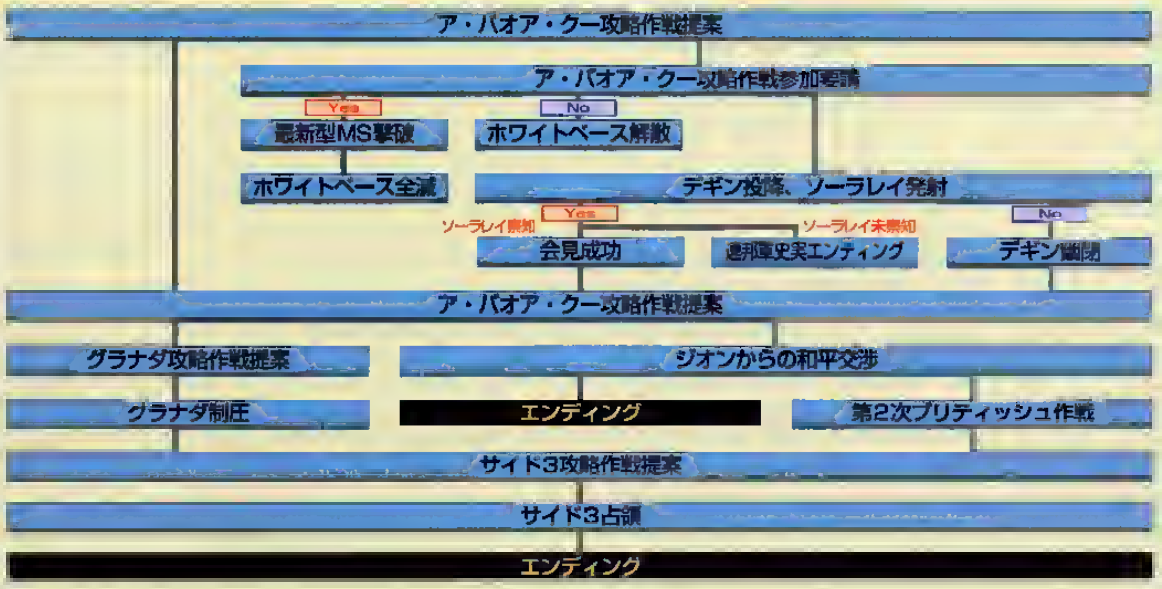
メインイベントツリー③ 第13独立戦隊 ▶P59



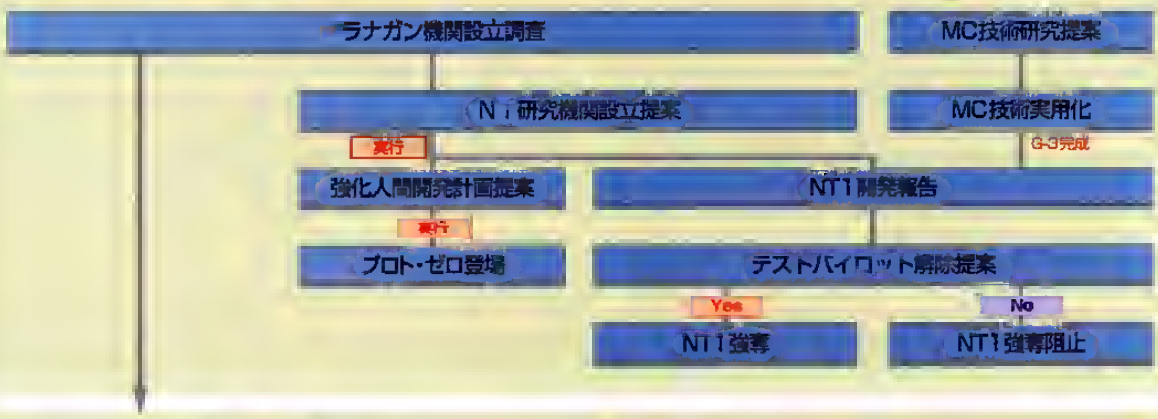
メインイベントツリー④ めぐりあい宇宙 ▶P60



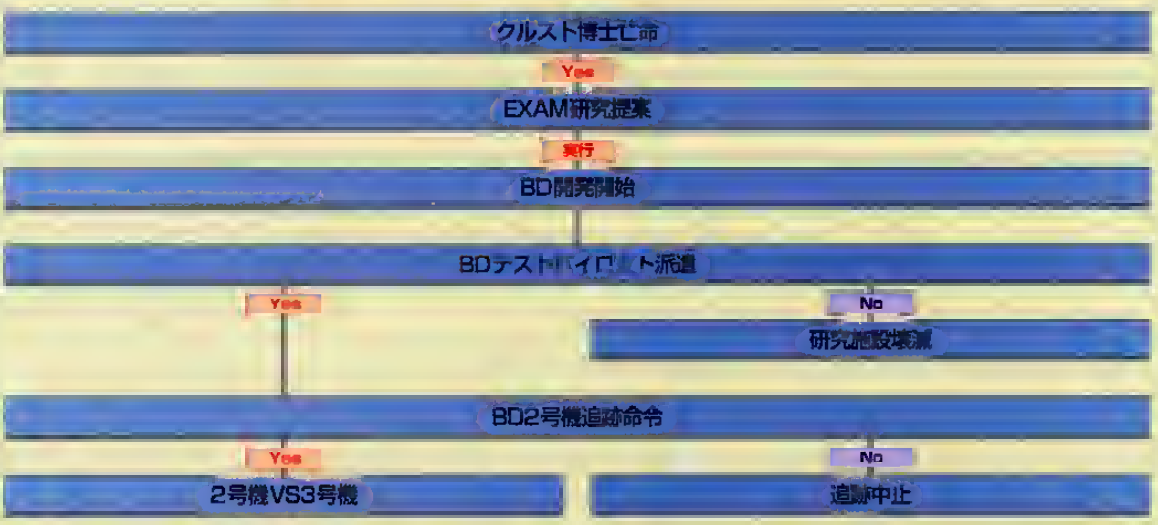
メインイベントツリー⑤ ジオンの最期 ▶P61



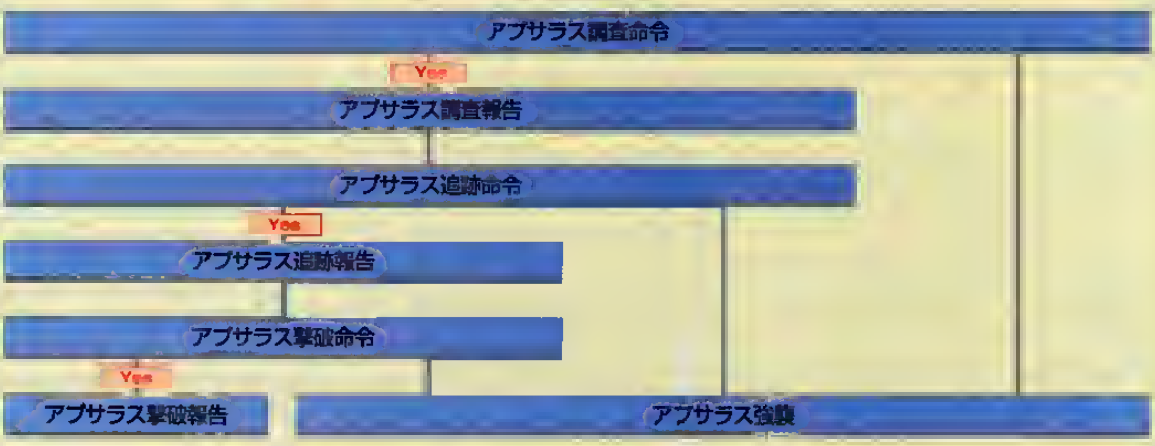
サブイベントツリー① 新たな技術と広がる戦火 ▶P62



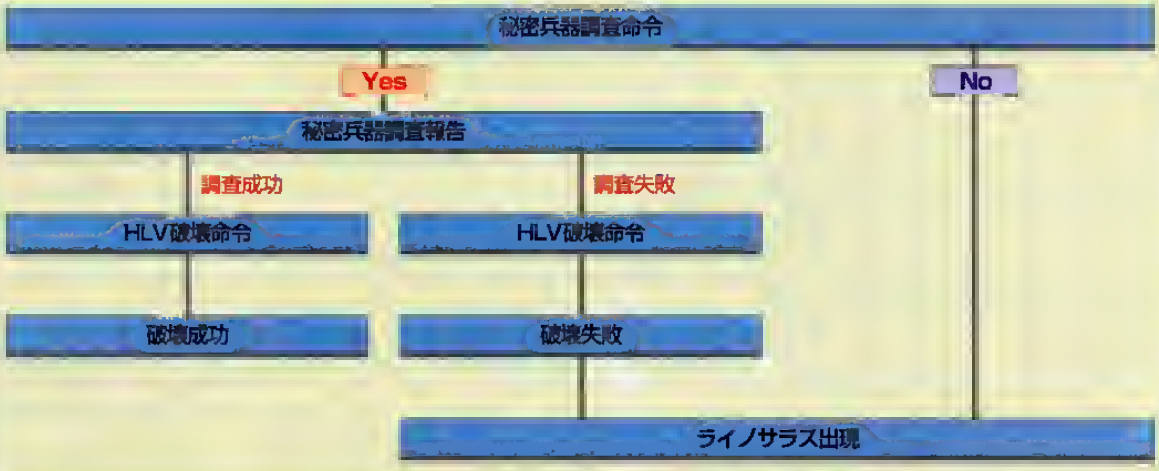
サブイベントツリー② 戦慄のブルー ▶P63



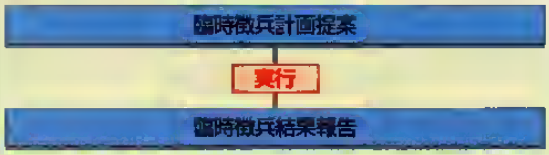
サブイベントツリー③ 頭上の悪魔 ▶P64



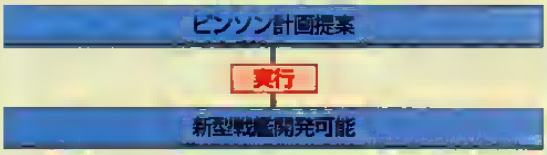
サブイベントツリー④ コロニーの落ちた地で… ▶P64



サブイベントツリー⑤ 臨時徴兵計画 ▶P65



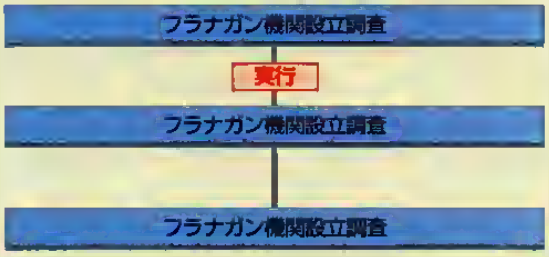
サブイベントツリー⑥ ビンソン計画 ▶P65



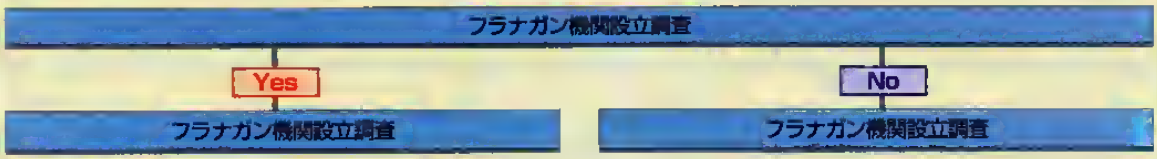
サブイベントツリー⑦ GM強化計画 ▶P65



サブイベントツリー⑧ ソーラシステム開発 ▶P65



サブイベントツリー⑨ 第13独立戦隊解散 ▶P65



地球圏奪還作戦

条件発生イベント

攻略作戦に関するイベントは、ホワイトベース隊の流れとは別個に存在する。ホワイトベース隊を解散させた場合は、この展開にしたがってゲームを攻略していくことになるのだ。

MS-MAの研究開始 → 1ターン後 → ペキン攻略作戦提案

V作戦実行 → 1ターン後 → ペキン攻略作戦提案

特別プラン 「ペキン攻略作戦」 実行

ペキン占領

1ターン経過

ハワイ攻略作戦提案

北京だけでなく、トリントンも自軍が制圧している状態でないと、提案されない。

特別プラン 「ハワイ攻略作戦」 実行

ハワイ占領

1ターン経過

キャリフォルニア攻略作戦提案

第13独立戦争任命

ハワイエリアの制圧のほかにホワイトベースの第13独立戦隊任命のイベントが起きてもキャリフォルニア攻略作戦が提案される。その場合はジャブロー、もしくは北米経由で攻略することが可能になる。

特別プラン 「キャリフォルニア攻略作戦」 実行

キャリフォルニア占領

1ターン経過

ニューヤーク攻略作戦提案

ガルマ地上軍撃破報告

キャリフォルニアを制圧したときのほかに、ホワイトベースのガルマ地上軍撃破報告があった場合も提案される。これもキャリフォルニアと同じようにジャブローや大西洋経由で攻略可能。ペキン攻略が遅れたときによく起きる。

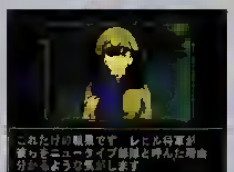
特別プラン 「ニューヤーク攻略作戦」 実行

ニューヤーク占領

特別エリア数「8」以上

ホワイトベース実践報告

実戦報告のイベントが起きれば、重要エリアの数に関係無く作戦が提案される。



オデッサ攻略作戦提案

特別プラン 「オデッサ攻略作戦」 実行

オデッサ占領

キリマンジャロ攻略作戦提案

特別プラン 「キリマンジャロ攻略作戦」 実行

キリマンジャロ占領

提案条件の違い

オデッサの占領だけでは星一号作戦は提案されない。ホワイトベース隊がいればコンスコン撃破報告、いない場合ソーラーシステムの完成報告がないと提案されない。基礎技術レベルを上げておこう。

コンスコン隊 交戦報告 詳しくはP59

ソーラシステム 開発終了 詳しくはP60

星一号攻略作戦提案

特別プラン 「星一号攻略作戦」 実行

ソロモン占領

提案条件の違い

ソロモン占領のほかに、WB隊がいるならソロモンの悪霊撃破報告、いないならソロモン占領2ターン後、途中で全滅した場合などは4ターン後に作戦が提案される。

ア・バオア・クー攻略作戦提案

特別プラン 「ア・バオア・クー攻略作戦」 実行

ア・バオア・クー占領

グラナダ攻略作戦提案

ア・バオア・クーとソロモンが両方とも自軍制圧下でないと作戦が提案されない。

特別プラン 「グラナダ攻略作戦」 実行

グラナダ占領

宇宙での完全制覇

宇宙にある全ての重要エリア（ルナツー、ソロモン、ア・バオア・クー、グラナダ）が自軍制圧下のときに提案される。

サイド3攻略作戦提

特別プラン 「サイド3攻略作戦」 実行

サイド3占領

ニュータイプ部隊の誕生 —V作戦の威力圧への道のり

条件発生イベント

V作戦のスタートからMSの開発、ホワイトベース隊の誕生、そしてホワイトベース隊が数々の試練を乗り越えて戦士として成長していくまでがこのイベントの主な流れになっている。

発生条件

V作戦を実行した上でコアファイター、ペガサス、ガンタンク、ガンキャノン、ガンダムの5種類の兵器を開発終了する。

5ターンで削除

V作戦が終了した次のターンに提案されるが、5ターン経過で特別プランから削除される。実行しないデメリットはガンダムが開発できないことくらいなので、V作戦に比べるとゲームクリアに大きな支障はない。

キャラクターの追加と変化

回収計画を実行すると、ホワイトベース隊が結成されて8人のキャラクターが登場する。登場しても解散・全滅までは使用できない。交戦により、各キャラクターに50の経験値が加算。



キャラクターの変化

ホワイトベースの補給に許可を出すとマチルダが任務で使用できない。以下すべての補給でも同様だ。

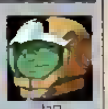


ホワイトベース隊の成長

ガルマ撃破、2度のランバ・ラル隊撃破で、ホワイトベースのメンバーは全員経験値がそれぞれ50ずつ、計150アップする。

キャラクターの変化

ランバ・ラル交戦報告2によって、リュウが戦死。以後登場しなくなる。



地球連邦軍第1部スタート

V作戦提案

特別プラン 「V作戦」 実行

V作戦発動

V作戦終了

1ターン経過

RXシリーズ回収計画提案

特別プラン 「RXシリーズ回収計画」 実行

サイド7遭遇線報告

ホワイトベース隊ルナ2出発

Yes

No

2ターン経過

ホワイトベースの補給1(対ジオン地上軍)

Yes

No

3ターン経過

ガルマ地上軍撃破報告

3ターン経過

ホワイトベース全滅

2ターン経過

ガルマ・ザビの国葬報告

1ターン経過

ホワイトベースの補給2(対ランバ・ラル隊)

Yes

No

3ターン経過

ランバ・ラル交戦報告1

3ターン経過

ホワイトベース全滅

2ターン経過

ランバ・ラル交戦報告2

1ターン経過

ホワイトベース実戦報告

1ターン経過

RXシリーズデータ回収

多くのメリットが同時に発動

V作戦を発動するとMSとMAの研究資金をLV1から投入できるようになり、またコアファイターから始まるMSやペガサスを技術レベルに関係無く開発可能になる。10ターンで特別プランから削除されてしまう。

キャラクターの変化

回収計画が終わった時点で、回収の任務についていたパオロは戦死となり、以後ゲームに登場しなくなる。



技術Lvのアップと開発プラン入手

ホワイトベース隊がルナツー到着後1ターン経過するとガンタムとホワイトベースの開発プランが提案される。また、各技術LVが1つアップする。

ジオン軍の士気がアップ

ガルマ・ザビを撃破した後、2ターン経過すると国葬の報告がある。国葬によってジオン軍全部隊の士気が20アップしているため、直後の戦闘では苦戦する可能性がある。特に格闘戦には注意が必要だろう。

ホワイトベース隊の解散・全滅について

各イベントによる解散・全滅で、その時点で生き残っているホワイトベース隊が自由に配属できる。解散なら兵器もジャブローに戻る。

キャラクターが使用可能に



解散時はユニット入手

- ガンダム
- ガンキャノン
- ガンタンク
- ホワイトベース

オデッサ作戦提案

条件発生イベント

オデッサ作戦中に起こるマ・クベの核ミサイル発射は、ホワイトベース隊の参加も含め分岐がいくつかある。ホワイトベースを待てないなら諜報部に資金を投入しておくべきだろう。

発生条件
自軍の特別エリア数が8以上になるか、WB隊の実戦報告の3ターン後に提案される。

オデッサ作戦提案

特別プラン 「オデッサ作戦」 実行

ホワイトベース隊既に解散

ホワイトベース隊が存在

発生条件
WB隊が解散しておらず、ランバ・ラル交戦報告2が起きているとエルランから提案。

ホワイトベース隊参加見送り提案

Yes / No

キャラクターが使用可能に
補給を許可しないとWB隊は黒い三連星に敗北し全滅。メンバーが使用可能に。

オデッサエリアに部隊登場
見送り提案にＹＥＳすると、黒い三連星が通常ユニットとしてドムに乗ってオデッサに。

黒い三連星出現

ホワイトベースの補給3

発生条件
WB隊が居ない状態で諜報能力が51以上あるとエルランのスパイ容疑が発覚。

Yes / No

行動設定フェイズ1ターン目

黒い三連星交戦報告

ホワイトベース全滅

ホワイトベース隊成長
マチルダの補給を許可すると、WB隊は黒い三連星に勝利して経験値が＋50される。黒い三連星は死亡扱いとなり以後登場しない。

行動設定フェイズ2ターン目

エルランのスパイ行為発覚1

エルランのスパイ行為発覚2

キャラクターの変化
マチルダは黒い三連星との交戦で死亡となり登場しなくなる。



Yes / No

行動設定フェイズ3ターン目

核ミサイル発射実行

核ミサイル発射実行

核ミサイル発射実行

キャラクターの変化
エルランを逮捕するように指示すると、その場で謹慎中となる。



核ミサイル発射成功

ガンダム核ミサイル破壊

核ミサイル発射阻止

エルラン寝返り

発生条件
WB隊が三連星に勝つと、その直後にエルランがスパイであることを報告してくる。

オデッサ制圧

キャラクターの変化
WB隊からの報告の場合は、即時逮捕となりエルランは謹慎に。



オデッサ作戦発動後に進軍しない場合
オデッサ作戦実行後、そのターンに自軍の部隊を侵攻させれば戦闘になるため、フロー通りに行動設定フェイズでイベントが起きる。しかし自軍の部隊を侵攻させない時は、黒い三連星との交戦報告は次のターンの戦略フェイズ最初に起こる。その後にオデッサへ進軍する場合、WB隊がベルファストで解散していると三連星に勝っていてもスパイ発覚1のイベントは起きないので注意。

オデッサの部隊がダメージ
逮捕をしないか、諜報能力が足らずに発覚しなかった場合は核ミサイル発射が成功してしまい、オデッサエリアの部隊が50%消えてしまう大ダメージ。

キャラクターの変化
核ミサイルの発射が成功するとエルランが寝返りジオン所属になる。



第13独立戦争—連邦政府の誤算—

条件発生イベント

オデッサ作戦で多大な戦果をあげたホワイトベース隊はジャブローで囮としての第13独立戦隊を任命される。しかし、連邦政府高官の思惑とは裏腹に再び大きな戦果をあげ続ける。

発生条件

ホワイトベースが存続していて、ランバ・ラル交戦報告2が起きていることが基本条件。オデッサ作戦によってオデッサが占領下ならその3ターン後、オデッサ作戦実行がまだならランバ・ラル交戦報告2から9ターン後にベルファストに到着することになっている。

キャラクターとユニットが使用可能に

ベルファストで連邦将校の疑問にNO、つまり解散を命ずるとキャラクターが使用可能に、ユニットはベルファストに配備される。

キャラクターの変化

ここで解散したときのみ、カイ・シデンがジオン軍のスパイと脱走。以後、消息不明でキャラを使用できない。



ホワイトベース隊ベルファスト到着

Yes

No

3ターン経過

マッドアングラー隊交戦報告

ホワイトベース解散

キャラクターの成長

ホワイトベース隊をベルファストからジャブローに向かわせると、3ターン後にマッドアングラー隊との交戦報告が入る。ここでは報告のみでエリア戦闘などはないが、今までと同様に生き残っている乗組員全員に経験値が＋50されている。順調に行けば、ランク的にはBランクになっていることになる。

1ターン経過

ジャブロー攻撃情報入手

発生条件

マッドアングラー隊交戦報告の1ターン後、諜報部能力が51の場合にホワイトベースが尾行されていることが発覚する。

ジャブローにジオン軍登場

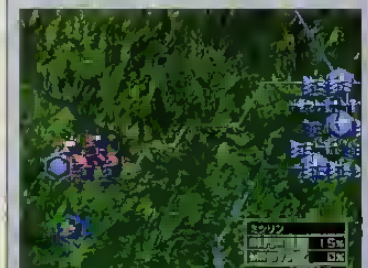
ジオン軍のジャブロー攻撃情報を入手した2ターン後にホワイトベース隊がジャブローに到着する。このターンにザクJ、ザクキャノン、グフB、グフC、ドムからなる編成部隊がジャブロー内に現れて戦闘になる。部隊を置かないとジャブローが占領されて敗北、エンディングとなってしまうので注意が必要。

2ターン経過

第13独立戦隊任命

Yes

No



↑敵部隊はジャブローエリアの左端、ナンベイ2からの侵攻ルートを使って進入してくる。

キャメル艦隊交戦報告

ホワイトベース解散

コンスコン隊交戦報告

キャラクターの変化

第13独立戦隊任命を受け入れると、ウッディが死亡となり以降登場しなくなる。また、戦力補強としてスレッガーがホワイトベース隊に編入、以後任務中となり配属できない。



スレッガー



ウッディ

キャラクターの成長

第13独立戦隊を任命するとホワイトベースは陽動作戦を展開、宇宙でキャメル艦隊とコンスコン隊に攻撃されるがこれを退ける。この事で生き残っているホワイトベース隊全員に各＋50、計＋100の経験値アップがある。

ベルファストとジャブローでのホワイトベース隊解散の影響

ベルファスト、そしてジャブローでホワイトベース隊を解散させてしまうと、以後のイベントはもちろん行き違いになる可能性のあるオデッサ作戦などの関係イベントも全て起こらなくなる。また、第13独立戦隊任命後は連邦政府の解散イベントも5ターンごとに起こるので注意しよう。

さらに水陸両用部隊がジャブローに

第13独立戦隊に任命しないと、ホワイトベースを独自に追っていたシャアの部隊もジャブローに進入してくるため、ザクなどの部隊に加えてシャア専用ズゴック、アッガイ、ゾック、ゴッグの部隊も登場して敵の戦力が増える。



めぐりあい宇宙 ―ニュータイプとの邂逅―

条件発生イベント

ニュータイプとして覚醒したアムロ・レイに惹きつけられる様に集まるニュータイプたち。ホワイトベース隊はジオンのニュータイプ部隊と激しい戦闘を繰り返し成長していく。

発生条件
オデッサ占領後、コンスコン隊交戦報告かソーラシステム完成で。

星一号作戦提案

特別プラン 「星一号作戦」 実行

ホワイトベース隊が存続 / ホワイトベース隊が既に解散

星一号作戦参加要請

Yes / No

行動設定フェイズ4ターン目

ビグザム交戦報告 / ビグザム登場

キャラクターの成長と変化
コンスコン隊交戦報告後に起こるWB隊の参加要請をＹＥＳするとWBはビグザムと交戦しスレッガーが戦死してしまう。


スレッガー

ソロモンエリアにビグザム登場
ホワイトベース隊が解散・全滅してるか、コンスコン隊の交戦報告がまだの場合はビグザムがソロモンに出現。

ソロモン占領

1ターン経過

テキサス宙域調査要請 / ソーラレイ察知

発生条件
ソロモン占領後、諜報部の能力が51以上ならソーラレイを察知。

察知の効果
ここでソーラレイを察知しておくと、ア・バオア・クー攻略時に史実エンディングになることを避けられる。

発生条件
ソロモン占領1ターン後、コンスコン隊交戦報告がありWBが存続。

Yes / No

マ・クベ隊撃破 / マ・クベ隊登場

キャラクターの成長
生き残っているWB隊全員に、経験値が＋50プラスされる。

1ターン経過 / 1ターン経過

最新型MA迎撃要請

サイド5エリアにマ・クベ隊登場
サイド５エリアに、マ・クベの乗るギャンとリックドム、チベによる編成部隊が登場。自軍部隊がいると戦闘。

Yes / No

発生条件
WB隊存続で、テキサス宙域調査要請が発生した1ターン後。

ブラウ・ブロ迎撃 / ブラウ・ブロ登場

マグネットコーティング処理

キャラクターの成長
迎撃要請にＹＥＳをすると、全員の経験値が＋50アップする。

1ターン経過 / 1ターン経過

ソロモンの悪霊撃破要請

ソロモンエリアにブラウ・ブロ登場
ソロモンにシャリア・ブルの乗るブラウ・ブロが出現、自軍部隊がいないと制圧されてしまうことになる。

Yes / No

MC化未発生 / MC化終了

発生条件
迎撃した直後、MC技術が完成していればMCが施される。

ホワイトベース全滅 / ソロモンの悪霊撃破 / エルメス登場

キャラクターが使用可能に
要請にＹＥＳをしてもMCが施されていない場合はWB隊が全滅。直後にキャラクターが使用可能になる。

キャラクターの成長
MC技術が施されていれば勝利してWB隊に経験値＋50。そしてWB隊以外のガンダムにもMCが施されて運動性などがややアップ。

ソロモンエリアにエルメス登場
ララァの乗ったエルメス1部隊がソロモンエリアに出現、通常の敵部隊として戦闘することになってしまう。

発生条件
最新型MA迎撃要請の1ターン後に、WB隊が存続ならば発生。

ジオンの最後 —ア・バオア・クー攻略作戦提案—

条件発生イベント

ついにジオン軍を最終防衛線ア・バオア・クーまで退けた連邦軍はついに最後の戦いを決意する。互いの総力戦となったア・バオア・クー戦の先に待ちうけるのは、どんな未来か…？

発生条件
ソロモン占領後４Ｔ後かエルメス戦の直後、ＷＢ隊解散なら２Ｔ後。

ア・バオア・クー攻略作戦提案

特別プラン 「ア・バオア・クー攻略作戦作戦」 実行

キャラクター・ユニットが使用可能に
今までの作戦参加要請と違って、ＮＯを選んだ時点でＷＢ隊が解散し、他の解散と同様の部隊編入が行われる。

ホワイトベース隊が存続 / ホワイトベース隊が既に解散

発生条件
作戦実行後、ホワイトベース隊が存続している場合に発生する。

ア・バオア・クー攻略作戦参加要請

Yes / No

ア・バオア・クーエリアにジオング登場
ＷＢ隊が解散するとア・バオア・クーにシャアの乗るジオングが出現することになる。

ジオン軍の士気ダウン、部隊ダメージも最小限
ソーラレイを察知済みで投降を受け入れると会見によるジオンの士気ダウン、連邦軍部隊消滅も10％に減る。

ホワイトベース解散

デギン投降、ソーラレイ発射

Yes / No

キャラクターの成長
参加要請にＹＥＳすると行動設定フェイズ３ターン目にＷＢ隊はジオングを撃破、経験値が＋100される。

最新型ＭＳ撃破

ソーラレイ察知 / ソーラレイ未察知 / １ターン後

ホワイトベース全滅 / **ソーラレイ回避、会見成功** / **連邦軍史実エンディング** / **デギン幽閉**

ア・バオア・クー占領

キャラクターが使用可能
ジオング撃破直後の行動設定フェイズ４ターン目にＷＢ隊は全滅、次のターンから自由に配属が可能になる。

グラナダ攻略作戦提案 / **ジオンからの和平交渉**

第二部へ続かない特殊エンディング
プレイヤーの分身であるレビル将軍がソーラレイの犠牲になり、史実エンディングとなる。

Yes / No

特別プラン 「オデッサ作戦」 実行

発生条件
ソロモンとア・バオア・クーの両方が自軍の制圧下にあると提案。

エンディング

特別エリアの制圧数でエンディングが変化
自軍特別エリア数が全体の50以上なら判定勝利、それ以下なら判定敗北となる。

１ターン経過

第2次ブリティッシュ作戦報告

１ターン経過

連邦部隊にダメージ
投降を断るとソーラレイによってア・バオア・クーの連邦部隊が30％消滅してしまう。

グラナダ制圧

発生条件
サイド３を除く宇宙の全重要エリアが自軍の制圧下にあると提案。

サイド３攻略作戦提案

特別プラン 「オデッサ作戦」 実行

ジャブローエリアの部隊にダメージ
第２次ブリティッシュ作戦によってジャブローの自軍部隊が50％消滅。

サイド３占領

完全勝利エンディング
サイド３に侵攻して敵部隊を全滅、もしくは全基地制圧でサイド３を制圧すれば連邦軍の完全勝利となる。

エンディング

新たな技術と広がる戦火—ニュータイプという名の兵器—

自然発生イベント

ジオンのフラナガン機関を察知した連邦軍は、遅れまいとしてニュータイプの研究を始める。一年戦争は、ジオンと連邦によって戦争の道具『ニュータイプ』の実験場となっていった。

発生条件
第一部スタートから50ターン経過か、オデッサを占領した次のターン、どちらかの条件が満たされれば発生する。

フラナガン機関設立調査

5ターン経過

提案条件
調査から5ターン後、諜報部能力が51以上あると、フラナガン機関の内容を察知してNT研究機関の設立提案がある。

NT研究機関設立提案

特別プラン 「NT研究機関設立」 実行

15ターン経過

発生条件
実行から15ターン後に諜報部能力が51以上。

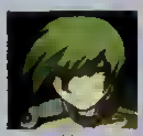
強化人間開発計画提案

特別プラン 「強化人間開発計画提案」 実行

5ターン後

プロト・ゼロ登場

キャラクターの追加
強化人間開発計画実行から5ターン後にプロト・ゼロの配属報告が起こり、自由に配属できるようになる。配属時はニュータイプに目覚めていないが、低いランクで覚醒する。


ゼロ

キャラクターの追加
テストパイロット解除の提案にYESすると、テストパイロットであるクリスが使用可能になり、自由に配属できるようになる。NTの覚醒はないが、高い能力を持っている。


クリス

NT1・アレックスの開発プラン入手
NT1の強奪を受けてしまい、ジオン軍でNT1生産開始。設計図は残ったので開発プランは提案される。

発生条件
開発の基礎技術LVが10以上になれば、その次のターンに研究提案がされる。

MC技術研究提案

特別プラン 「EXAMの研究」 実行

3ターン後

マグネットコーティング実用化

MC実用化のメリット
ソロモンの悪霊撃破要請で勝てるほか、プロトガンダム開発でG−3ガンダムが開発可能

3ターン経過 G−3完成

NT1開発報告

発生条件
NT研究機関設立実行の3ターン経過、それに加えてG−3ガンダムの開発が終了していると発生する。

2ターン経過

テストパイロット解除提案

Yes

2ターン経過

NT1強奪報告

No

2ターン経過

NT1強奪阻止

NT1・アレックスの開発プラン&部隊入手
NT1の強奪を阻止すると、ジャブローにNT1のサンプルと開発プランが入手できる。

戦慄のブルー —蒼を受け継ぐ者—

条件発生イベント

ニュータイプ並の能力を普通の人間から引き出すモビルスーツ操作システム『ＥＸＡＭ』。しかし、それは操縦者である人間に多大な負荷をかける、戦慄のシステムだったのだ。

発生条件

フラナガン機関の設立発生から５ターン経過、連邦で陸戦ガンダムの開発が終了しているとクルスト博士の亡命が発生。

フラナガン機関の設立発生

5ターン経過

クルスト博士亡命

Yes

1ターン経過

EXAM研究提案

特別プラン「EXAMの研究」実行

1ターン経過

BD開発開始

3ターン経過

BDテストパイロット派遣

Yes

2ターン経過

BD2号機追跡命令

Yes

3ターン経過

BD2号機追跡命令

3号機の開発プランを入手

パイロットを派遣した状態でニムバスの襲撃を受けるとニムバスが奪った２号機の追跡許可をアルフ・カムラが求めてくる。これを許可するとユウの３号機が２号機を追うことになるが、追跡の途中でユウの３号機とニムバスの２号機が相打ち。両機は大破して２人は消息不明となってしまう。かろうじて、ブルーディスティニーの１号機から３号機までの開発プランは回収できた。

キャラクターの変更

追跡命令が終わると、ユウは消息不明となり、第１部に関しては人物リストから消えてしまう。フィリップとサマナは任務完了として、自由に配属可能となる。なお追跡中止の場合は全員が任務終了だ。



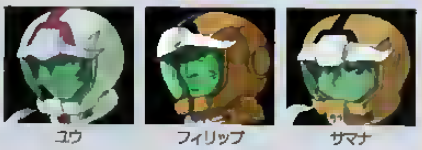
ユウ　フィリップ　サマナ

No

交渉決裂

キャラクターの変更

ブルーディスティニーのテストパイロット派遣の依頼にＹＥＳすると、ユウ、フィリップ、サマナの３人が任務中として戦線から離脱、配属できなくなる。



ユウ　フィリップ　サマナ

イフリート改がジオンで生産開始

交渉が決裂するとクルスト博士はジオンで研究を続け、イフリート改を開発する。

No

2ターン経過

研究施設壊滅

1号機の開発プランを入手

派遣を断ると、ニムバスの襲撃を受けて研究は中止になるが１号機の開発プランが入手。

No

追跡中止

3号機の開発プランを入手 任務終了

追跡をしないとジオンで２号機ニムバス仕様が登場、３号機の開発プランを入手で終了。

頭上の悪魔 —敵新型MA撃破命令—

条件発生イベント

偵察部隊が発見した、超大型の空を飛ぶ物体。連邦軍はこれをジオンの新型ＭＡと断定し、第08ＭＳ小隊に調査を依頼した。しかし、小隊長ｎシローが不可解な行動を見せ始める。

任務4のキャラクター変更

調査命令を出すと08小隊の３人は任務中になる。

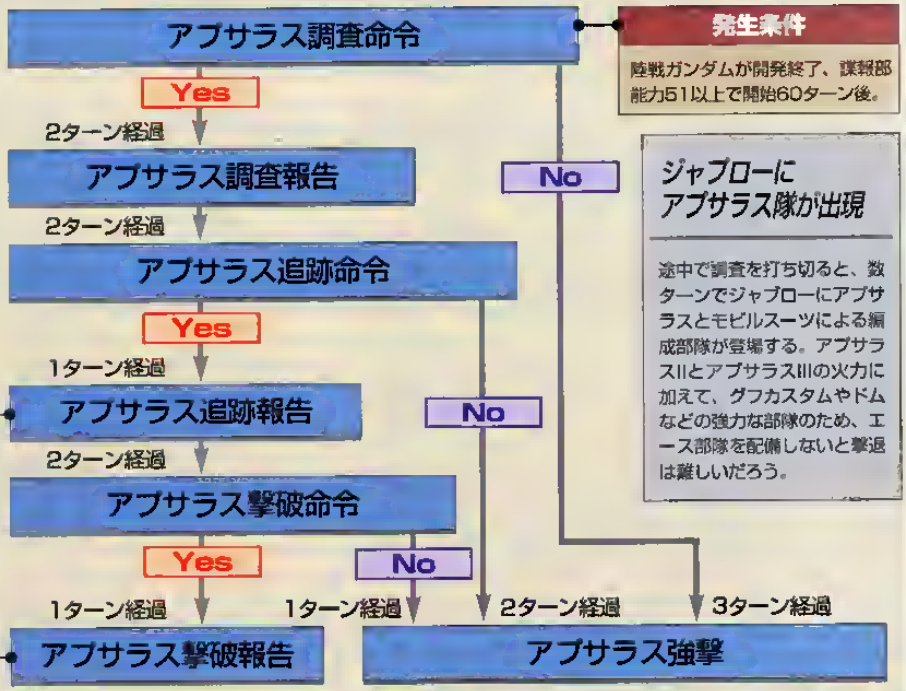


ガンダムEZ-8開発プラン入手

大破した陸戦ガンダムを現地で改修したＥＺ－８の開発プランを入手。

シローとアイナのその後

小隊長のシローとアプサラスのパイロット、アイナは消息不明になる。



発生条件

陸戦ガンダムが開発終了、諜報部能力51以上で開始60ターン後。

ジャブローにアプサラス隊が出現

途中で調査を打ち切ると、数ターンでジャブローにアプサラスとモビルスーツによる編成部隊が登場する。アプサラスIIとアプサラスIIIの火力に加えて、グフカスタムやドムなどの強力な部隊のため、エース部隊を配備しないと撃退は難しいだろう。

コロニーの落ちた地で… —秘密兵器破壊作戦—

条件発生イベント

諜報部のキャッチした『ジオンの新兵器が開発終了』という情報。確認するために出動したホワイトディンゴ隊は調査先で荒野の迅雷と交戦。部隊は未知の兵器を追い詰める。

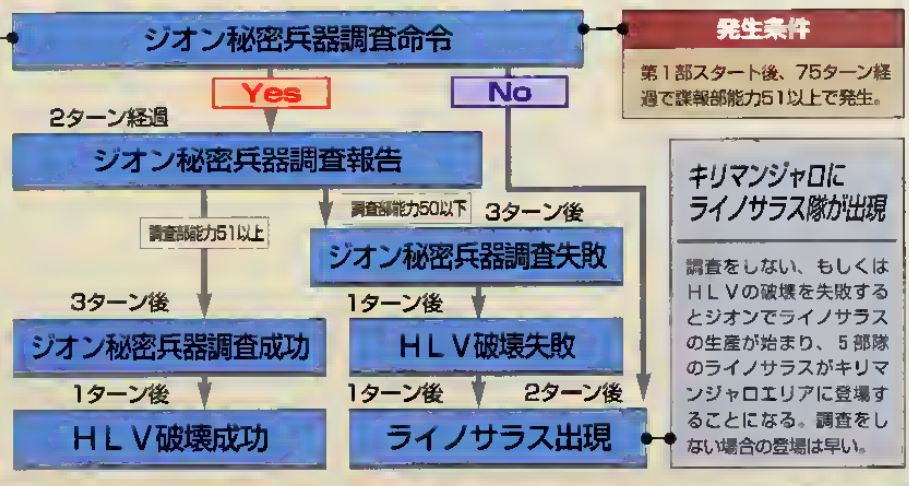
キャラクター変更

任務につくホワイトディンゴ隊のメンバーは任務中として配属できない。レオンはここで参加。



調査成功のカギ

成功はレオンの属する諜報部の能力が高ければいい。51以上にしておこう。



発生条件

第１部スタート後、75ターン経過で諜報部能力51以上で発生。

キリマンジャロにライノサラス隊が出現

調査をしない、もしくはＨＬＶの破壊を失敗するとジオンでライノサラスの生産が始まり、５部隊のライノサラスがキリマンジャロエリアに登場することになる。調査をしない場合の登場は早い。

臨時徴兵計画 —サイド7の戦士—

自然発生イベント

非力な兵器によって浪費される人材。連邦軍は苦肉の策として臨時の徴兵を始める。

臨時徴兵計画提案

発生条件

ＲＸシリーズ回収計画未実行、スタート後35ターン経過

特別プラン「臨時徴兵計画」

実行

臨時徴兵結果報告



キャラクターの追加

徴兵実行によって８人の兵士が集まり配属が可能。

ビンソン計画 —宇宙艦隊再建—

自然発生イベント

ルウム戦役で大量に失った艦隊を再建し、宇宙反攻のきっかけとする計画が始まる。

第1部スタート5ターン経過

ビンソン計画提案

特別プラン「ビンソン計画」

実行

ビンソン計画発動

サラミスK・マゼランKの開発可能

実行すると、次のターンにサラミス後期生産型とマゼラン後期生産型の開発プランが提案され、搭載が可能となる。

GM強化計画 —ガンダムのフィードバック—

条件発生イベント

多大な戦果をあげるＭＳガンダム。データのフィードバックはＧＭの性能を上げる。

GM強化計画提案

発生条件

ジムが開発終了、ホワイトベースの実戦報告が発生後

特別プラン「GM強化計画」

実行

GM強化計画発動

ジムとジムキャノンに影響が

ＧＭ強化計画が実行されると、地球連邦軍のジムとジムキャノンすべてにデータのフィードバックが行われる。

ソーラシステム開発 —戦略秘密兵器—

条件発生イベント

星一号作戦、ソロモンの陥落のために連邦軍はひとつの秘密兵器を用意していた。

オデッサ占領1ターン経過

ソーラシステム開発計画提案

特別プラン「ソーラシステム開発計画」 実行

3ターン経過

ソーラシステム完成報告

ソーラシステム照射

発生条件

完成報告の発生後、行動設定フェイズの３ターン目に発生。

第13独立戦隊解散 —連邦政府の意志—

自然発生イベント

連邦政府の高官たちはニュータイプを恐れていた。その実績を闇に葬ろうとしていたのだ。

政府からの通信

Yes

2ターン経過

ホワイトベース隊解散

No

ホワイトベース隊存続

発生条件

第13独立戦隊任命後、５ターン経過時。また、ＮＯを選択した場合５ターン経過で再び発生。

解散の効果

解散を選ぶと、ガンダムなどのユニットはジャブローへ、その時生き残っているキャラクターは未配属の状態になる。

初期戦力 STARTING DATA

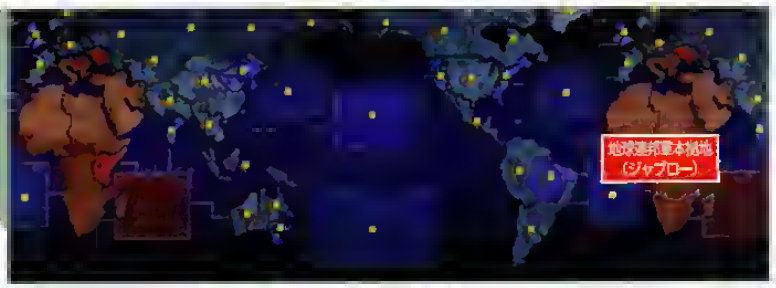
地球連邦軍 第2部 戦略

地球連邦軍第２部は、完全勝利の場合デラーズフリートだけの状態から始まる。敵対勢力が１つのため、こちらの制圧エリアも多く侵攻自体は比較的スムーズに進むはずだ。しかし、デラーズフリートの戦力は最新兵器のため、しっかり第１部終盤でこちらも戦力を入れ替えておかないと序盤は苦戦が続くことになる。ハイザックなどの新型兵器を敵出現予定地の近くに展開しておきスタートを有利にしておこう。

自軍の状況

敵勢力はデラーズフリートのみ。敵の部隊展開は第１部に比べたら非常に小さい。地上はオデッサからキリマンジャロ、南ヨーロッパからアフリカにかけてのエリアがデラーズフリートの制圧下。宇宙はやや広く、本拠地イバラノソノを中心にソロモン、ア・バオア・クーを抑えている。地上はマドラスとジャブローを生産基地として使い、宇宙はサイド３とグラナダから進軍させていくことになる。もし第１部に敵性技術レベルが足りなくてハイザックなどが開発できていなくても、第２部スタート時に大きくレベルが上昇するので第２部に入った瞬間に開発できるようになるはず。急いで開発、生産して遅れを取り戻すようにしよう。

地球圏MAP



第二部開始時データ・目標LV	
総資産	200,000
総資源	200,000
基礎技術LV	16
MS技術LV	16
MA技術LV	14
特別エリア制圧数	11
エリア制圧数	55

地球圏MAP



パイロット

パイロットキャラクターは人数も多く、増えるキャラクターも多いが、結果として新勢力出現時にいなくなってしまうキャラクターが大多数なので頼りにできるのは一握りだ。

パイロットリスト

アルファ・A・ベイト	ジョン・コーウェン	ヘンケン・ベッケナー
ウッディ・マルデン	シロー・アマダ	マクシミリアン・バーガー
エイパー・シナプス	スレッガー・ロウ	マスター・P・レイヤー
エルラン	チャップ・アデル	マチルダ・アジャン
カレン・ジョシュア	ティアンム	ヤザン・ゲーブル
グリーン・ワイアット	テリー・サンダースJr	ユウ・カジマ
クリスチーナ・マッケンジー	バオロ・カシアス	ライラ・ミラ・ライラ
ゴップ	バスク・オム	リード
サウス・バニング	フィリップ・フューズ	リュウ・ホセイ
サマナ・フィリス	ブライト・ノア	レオン・リーフェイ
ジタン・ニッカード	ブレックス・フォーラ	レビル
ジャマイカン・ダニンガン	プロト・ゼロ(ゼロ・ムラサメ)	ワッケイン
ジャミトフ・ハイマン	ベルナルド・モンシア	

追加パイロット

エマ・シーン
カクリコン・カクーラー
カミーユ・ビダン
クワトロ・バジーナ
コウ・ウラキ
ジェリド・メサ
チャック・キース
パプテマス・シロッコ
ファ・ユイリィ
フォウ・ムラサメ
ブラン・ブルターク
マウアー・ファラオ
ロザミア・バダム

敵対勢力データ
（完全勝利時）

第１部で完全勝利をした場合、登場する可能性のある敵勢力は全部で５つ。全体的に兵器が第２世代とも言える強力なものになっており、連邦はジムカスタムやジムクゥエル、ジオンはゲルググMやハイザックなどが勢力登場時から配備されている。こちらも同じレベルの兵器を用意して戦いに臨まなければ敗北は必至だ。

▶第3勢力出現条件はP79

初期登場勢力

デラーズ・フリート

デラーズフリートはジオンの残党、主な兵器とキャラクターはジオンのものとなっている。序盤は第１部の遺産とも言える兵器もいるが、ソロモンの悪夢ことアナベル・ガトーの乗るノイエジールなど強力な兵器も配備されているので油断はできない。部隊的には地上よりも、やはり宇宙に強力な部隊が集中しているようだ。スタート時の資金や資源は少ないと予想される。

主力となる兵器

主力となる兵器は、第１部に登場したユニットの改良タイプがほとんど。地上はドム・トローペンなどがエース的なユニットで、第１部同様にドップやドダイといった戦闘機も配備されている。宇宙はゲルググMやリックドムIIが主力だが、ノイエ・ジールやヴァル・ヴァロといったユニットも登場してくる。


ドム・トローペン


ゲルググM

エースパイロット

デラーズ・フリートにいるエースパイロットと言えば、アナベル・ガトーをおいて他にはない。特にノイエ・ジールに乗ったとき撃墜するのは至難となるだろう。ヴァル・ヴァロに乗るケリィ・レズナーも高い能力を持っている。他にもノイエン・ビッターなど数は少なくとも能力の高いキャラが揃っている。


アナベル・ガトー


ケリィ・レズナー

第一次登場勢力

ティターンズ（ジャミトフ）

連邦軍のエリート組織という立場のティターンズは、連邦軍の強いキャラと連邦軍以上の強力なユニットを率いて独立する。特に第２部で参加するキャラのほとんどを連邦軍から奪っていってしまう。

主力となる兵器

連邦系のＭＳだが、オリジナルとしてジムクゥエルやMK－II、Ｔ－ガンダムなどがいる。


ジム・クウェル

エースパイロット

第二部からのキャラでは、ジェリドやエマ、マウアーなど。ヤザンやライラも強いキャラだ。


ジェリド

ティターンズ（シロッコ）

本的な戦力はほぼティターンズ・ジャミトフと同じ。しかし、シロッコによってもたらされた新型ＭＳが多く登場し、それらはハイザックなどでも苦戦を強いられる。より強い兵器で挑もう。

主力となる兵器

ティターンズジャミトフの戦力に加えてガルバルディや、メッサーラ、ガブスレイなど。


ガルバルディβ

エースパイロット

ティターンズ（ジャミトフ）と顔ぶれはほとんど変わらない。増えるキャラはレコアのみになる。


シロッコ

エゥーゴ

こちらも連邦軍から独立して勢力となるエゥーゴ。ユニットは連邦系が多いものの独自のものに強いものが揃っている。キャラクターもクワトロなどに加えて元ホワイトベース隊のメンバーがいる。

主力となる兵器

ジムII、ジムカスタムなど連邦系に加えてリックディアスやネモなどのオリジナるがいる。


ジムII

エースパイロット

シャアであるクワトロや、アムロ、ブライトといったホワイトベースメンバーが脅威になる。


クワトロ

アクシズ

ジオンのニュータイプ、ハマーン・カーンを中心としたジオンの残党部隊で、ジオンの亡霊と言われている。ユニットはオリジナルのガザCなどが主力、キャラはジオン残党が多く揃っている。

主力となる兵器

ゲルググMやリゲルグなどの次の世代に当たるのが、可変ＭＳのガザCなのだ。


ガザC

エースパイロット

ニュータイプ能力を持つハマーンを筆頭に、黒い三連星やドズル、ライデンなど強いキャラばかり。


ハマーン・カーン

条件発生勢力

ジオン公国

ジオンは完全勝利の時は登場せず、判定勝利が判定敗北の場合にのみ登場する勢力。基本的な部分ではデラーズフリートと同じだが、ユニットはやはり第１部のものが多くなる。それでも多くのエースパイロットは残っている。

主力となる兵器

デラーズフリートと同じように、ゲルググJGやゲルググMなどのゲルググ系改良機と、ドムトローペンなどのドム系改良機が主力。またザクFIIなどが数の意味では主戦力だ。


ゲルググM

エースパイロット

エースパイロットは第１部のジオンとほぼ同じ。シャアやガトー、イベントで居なくなってなければランバ・ラルや黒い三連星、ノリス、外伝キャラなども地上では強い存在だ。


シャア・アズナブル

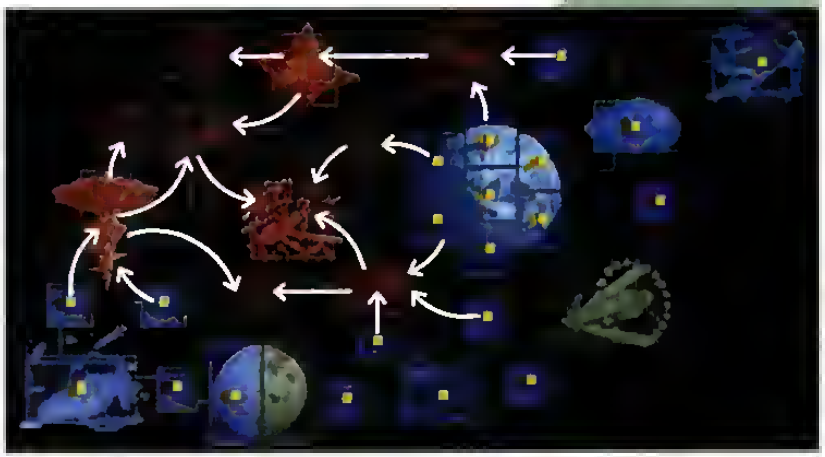
戦術 STRATEGY

制圧モデルプラン

地球圏MAP

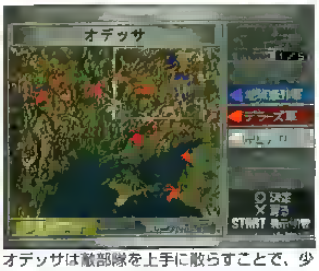


宇宙圏MAP



地上

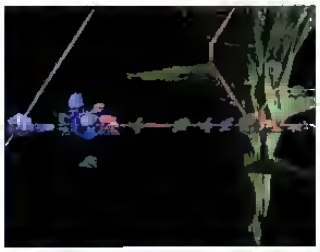
地上はジャブロー、ベルファスト、マドラス、トリントンに部隊を集中させておき、第2部スタートと同時に攻めこむ。速攻を心がけていこう。



オデッサは敵部隊を上手に散らすことで、少数部隊でも対処が可能になる。強いユニットを用意して、多方面から攻撃をしかけよう。

宇宙

宇宙はスグに攻められて生産拠点の近いア・バオア・クーから、北上するようにする。序盤は、地球周りのエリアを守ることに集中しよう。



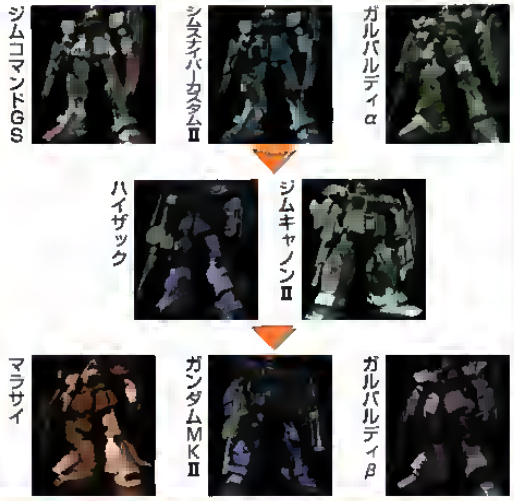
戦略ラインに並べることができれば、こちらの勝ち。来た敵から1つ1つ確実に倒そう。

主力にするべきユニット

ジム系に新世代MSを加えておこう

地上の部隊は、第1部で活躍したガンダムなどにジムスナイパーカスタムといった部隊を加えて攻略することは可能だ。しかし主力の集まる宇宙では見劣りする。開発プランを入手できればガルバルディαやβなどを使い、そうでなければ地上を落としている間にハイザックやジムキャノンIIへ移行を始めよう。これら2種類の兵器は第2部終盤まで主力量産機として使える優良兵器。序盤はキャラクターを乗せるのもいいだろう。その後、エゥーゴと手を結ぶならリックディアス、エゥーゴとわかれるならマラサイをメイン主力機に移行させていくといいだろう。キャラクターはMK－IIなどのイベントで入手できる兵器に乗せる。

主力ユニット変更の流れ



地球連邦軍平定への

連邦軍第２部の安定した攻略法は、デラーズフリートの早期追い込みにある。18ターンにはエゥーゴかティターンズが出現してしまうため、それまでにイバラノソノの部隊を１部隊にして置くことがポイントになる。

兵器の弱めな地上からエリアを制圧

イバラノソノはすべての重要エリアを制圧しない限りは侵攻できないので、まずは地上のオデッサ、キリマンジャロを抑えるのが先決。そこで宇宙はエリア守護の数あわせのみにとどめて、主力を地上に降ろしてしまおう。オデッサはすぐ隣のエリアから攻められるので早めに落し、余裕が出たら主力を打ち上げて宇宙攻略に廻そう。キリマンジャロは生産が集中するが、資金・資源が少ないためか強力と言えるユニットは少ない。部隊数にだまされず、インド洋、アフリカ各地から侵攻しよう。アフリカは移動が困難な地形が多いので、必ず輸送機をつけること。アフリカ１やアラビアは後回しでもいいので、先にキリマンジャロを落とす。



⬆できるだけ早いキリマンジャロ侵攻を。

強い兵器の宇宙はア・バオア・クーから

宇宙はサイド３やグラナダを生産基地としてア・バオア・クーから攻める。ここを落とせれば、ソロモンもサイド５も挟み撃ちができるためエリア戦闘がぐっと楽になる。ソロモンを落とした時点でスグにイバラノソノ制圧作戦が発動できるのも利点。序盤はMS生産に時間を費やし、地上でオデッサを落として主力が戻り始めた頃を見計らってア・バオア・クーに侵攻しよう。ソロモンはガトーやケリィなど敵軍も主力を投入してくることが多いので、後々他勢力へ行ってしまうキャラも臨時に配属したほうがいい。目標ターンは、ア・バオア・クーが８ターン、ソロモンは12ターン程度までに落として、イバラノソノ侵攻に備える。



⬆サイド３やグラナダで生産しつつ攻める。

イバラノソノに閉じこめて部隊を入れ替え

イバラノソノには全部隊と言える戦力を投入し、素早く敵の部隊を１部隊にしてしまおう。その部隊を残したまま、ティターンズかエゥーゴが出現するまで部隊の立て直しをしておく。補充はもちろん、機数の減った第１の兵器は廃棄して新兵器に入れ替え。そして、次に出現する勢力の近くへ宇宙・地上ともバランス良く配備しておき、次の勢力が登場した瞬間に侵攻できるようにする。



⬅ほぼ全部隊を送りこみ、早期決戦を挑もう。

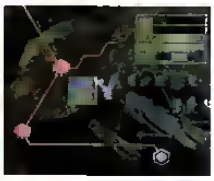
２つめの勢力を出現させて攻略を開始

エゥーゴかティターンズが登場したら、すぐに侵攻して、デラーズフリートと同じようにしてしまう。２つめ以降の勢力は制圧エリアも少ないので攻めやすいはずだ。３つめの勢力以降はイベントを考えても出現ターンに余裕があるので、２つを閉じこめたまま20に届いていない残りの技術レベルを上げ切り、新兵器の開発に集中。主力量産機をマラサイやガルバルディにすれば楽になる。



⬅片方を抑えておいて、ひとつずつ落とす。

第2部攻略テクニック

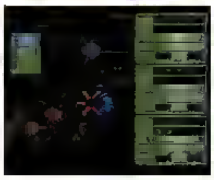


⬅弱いユニットでZCCの壁を作る。

第２部の攻略は準備が事前にできるので速攻をしかけることができる。また、そのほうが攻略の難易度も下がるので意識したい。基本的な攻略は43ページのジオン編も参考になるので見ておくといいだろう。ここでは連邦第２部で注意したほうがいいことについて、細かい解説をしておく。

強いユニットを早めに叩け!

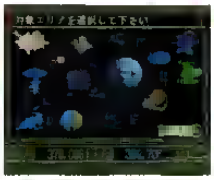
ノイエ・ジールやキュベレイなど強いユニットは、足も速く厄介だ。しかしそれを逆手にとって、トリアーエズやジムなどのいらない兵器で囲んでしまいやすい。物資切れが疲労を溜めさせ他の部隊を倒した後で倒そう。



⬅ビグザムなどは囲んでしまおう。

勢力を１つずつ出していく

完全勝利さえしておけば、最初の勢力は１つ。間隔を空けて登場させていけば、常に相手をするのは１勢力で済むようにできる。１部隊残す→勢力を出すを繰り返して、２勢力を同時に相手するような愚をおかさないように。



⬅出現エリアに準備してから登場させよう。

有効なイベントを待って攻略

第２部は勢力の存在に絡むイベントが多くあり、速攻が楽とは言ってもイベントを待ったほうがメリットも多い。特にキャラの増えるイベントと開発プランの手に入るイベントはしっかりチェックして必ず起こしておこう。ユニットはガンダム関係、キャラはニュータイプ関係が多く起こるようになっている。

ユニット

ガンダム開発計画はジオンかデラーズフリートが条件。また研究所関連やシロッコなども新しい開発プランを入手するイベントだ。



キャラクター

結果的に連邦に残らないキャラも多くいるがデラーズから裏切るシーマ、脱走してくるブロト・ゼロなどは最後まで連邦に所属する。



地球連邦軍第2部 主要生産可能ユニット

地球連邦軍で開発できるユニットで、第2部で主に登場するユニットを紹介しよう。連邦軍は基本的にMAがない。便宜上MSに含めたデンドロビウムは生産上MAになるので注意してほしい。またイベントで入手できる開発プランも多く存在するので、見逃さずに入手して開発していきたい。

MS

	ページ数
ジムクゥエル	P175
ジムⅡ	P175
ネモ	P176
ガンダム試作1号機・ゼフィランサス	P187
ガンダム試作1号機・フルバーニアン	P187
ガンダム試作2号機・サイサリス	P187
ガンダム試作3号機・デンドロビウム	P188
ガンダム試作3号機・ステイメン	P188
ガンダム試作4号機・ガーベラ	P188
ガンダムMK-Ⅱ(武装A)	P182
ガンダムMK-Ⅱ(武装B)	P183
リック・ディアス	P184
百式	P184
百式メガバズーカランチャー	P185
Zガンダム	P184
アッシマー	P189
プロトタイプガンダムMK-Ⅱ	P185

艦船

	ページ数
コロンブス改	P199
サラミス改	P200
マゼラン改	P200
バーミンガム	P201
グレイファントム	P201
アルビオン	P201

イベントによ開発、生産可能になるMS

研究所関連

オーガスタ研究所設立でギャプランの、ムラサメ研究所設立でサイコガンダムの開発プランがそれぞれ入手できる。バウンド・ドッグの開発プランはギャプラン開発後になる。

ギャプラン
➡P189
バウンド・ドッグ
➡P189
サイコガンダム
➡P197


バウンド・ドッグ

ジュピトリス(シロッコ)

ティターンズと手を結んでいるときにシロッコが帰還すると、シロッコからいくつかMSの開発が提案される。ハンブラビはガブスレイの開発が終了すると自動的に提案される。

ガブスレイ
➡P190
ハンブラビ
➡P190
メッサーラ
➡P191
ジ・O
➡P191


ハンブラビ

軍需産業と仲良くなろう

マラサイ
➡P152

ティターンズと手を組んでいるときに敵軍需産業からガンダリウムγを入手すると、次のターンにマラサイが開発プランが提案される。


マラサイ

ガーベラ
➡P188

ガンダム開発計画が終了した後、軍需産業との関係が親密になっていると試作ガンダム4号機ガーベラの開発プランが入手できる。


マラサイ

地球連邦軍 第二部メインイベントツリー

第2部のメインとなるイベントツリーは第3勢力の出現に絡むものだ。これらはターンの進行で必ず起きるので、事前に対策を立てておくようにしよう。特に、どちらと手を組むかは、キャラター、兵器共に大きな違いが生まれるのだ。

完全勝利と判定勝利/敗北どちらかで発生するイベント
完全勝利以外で発せいするイベント
すべての勝利パターンで発生するイベント

開始1ターン経過

ホワイトベース隊引退

新時代のパイロット ▶▶▶P72

テストパイロット採用提案

テストパイロット採用①

テストパイロット採用②

新たなる勢力の台頭 ▶▶▶P72

ティターンズ結成

エゥーゴ結成

30バンチ事件

エゥーゴ活動活発化

エゥーゴとの会見

Yes

No

ティターンズ独立 ▶▶▶P73

ティターンズ出現

エゥーゴ吸収

ガンダリウムγ技術入手

Zの鼓動 ▶▶▶P73

ティターンズ潜入作戦提案

実行

潜入作戦成功

ファ・ユイリィの参加

Z計画提案

実行

Z計画開始

ホワイトベース隊復帰 ▶▶▶P73

ガンダリウムγ技術入手 ▶▶▶P73

エゥーゴ独立 ▶▶▶P74

エゥーゴ出現

実行

MKⅡ開発提案

MKⅡ強奪追撃許可申請

実行

MKⅡ奪還

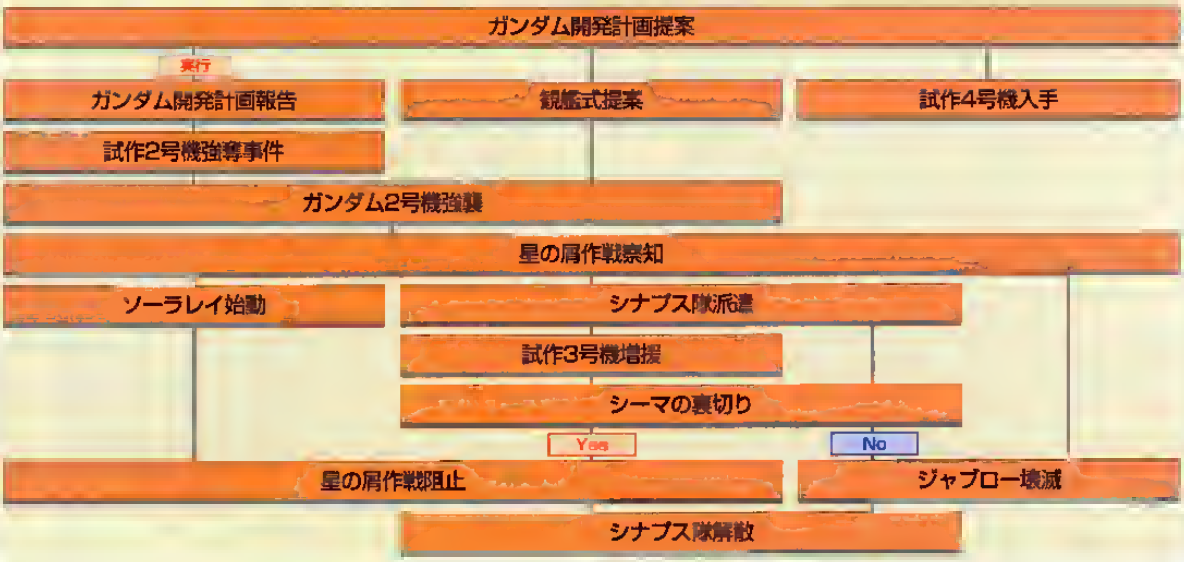
MKⅡ再開発

ホワイトベース隊引退について

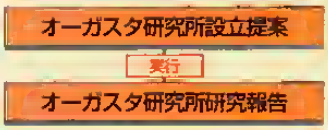
第一部のRXシリーズ回収計画によってホワイトベース隊がルナツーに到着したとき、解散しないでジャブローに送ると活躍したことになってしまう。その場合、メンバーは第二部最初から無条件で引退させられているので注意。



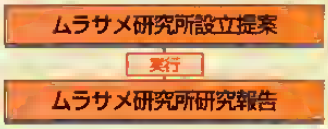
サブイベントツリー① ジオンの残光 ▶▶▶P75



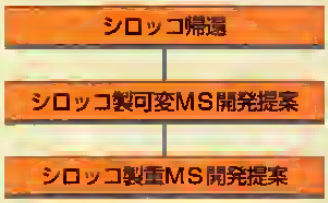
オーガスタ研究所設立 ▶▶▶P78



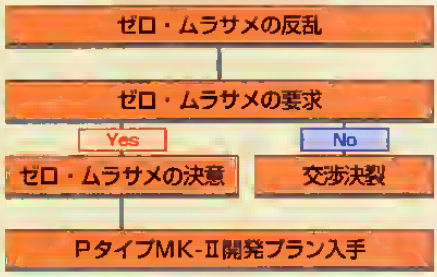
ムラサメ研究所設立 ▶▶▶P78



ジュピトリスの天才 ▶▶▶P78



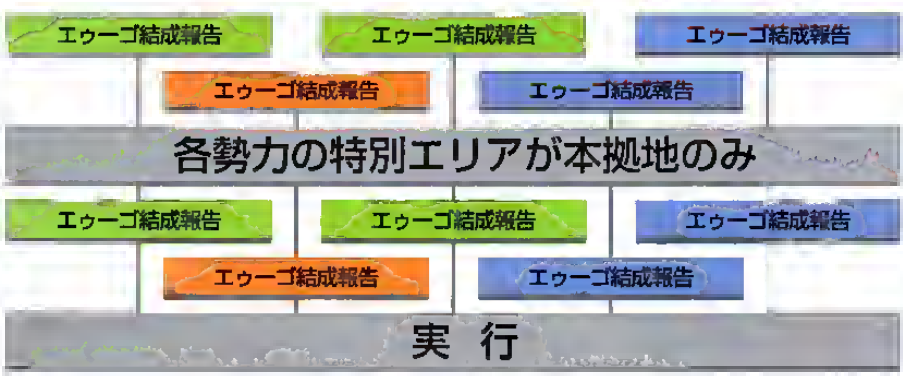
迷える強化人間 ▶▶▶P77



ティターンズへの帰還

すでにティターンズ（ジャミトフ）が出現している場合は、シロッコの帰還先は連邦軍ではなくティターンズになる。これによってティターンズ（ジャミトフ）はメッサーラとガブスレイを開発、生産し始めることになる。また、ティターンズ（ジャミトフ）を撃破すると、帰還に関係無くティターンズ（シロッコ）が出現。なお、シロッコがすでに帰還している場合は。エゥーゴを先に撃破したときに、ティターンズ（ジャミトフ）を乗っ取る形で出現する。勢力を倒すターンによっては、いくつかの勢力が出現しなくなる可能性があるのだ。

第3勢力出現と本拠地侵攻



初期勢力以外の勢力出現は第1部の勝利レベルで変化する。また各勢力の本拠地制圧作戦は重要エリアを全て制圧すれば提案される。

第2部エンディング

第2部での勝利条件は敵勢力がいなくなることだが、判定敗北の場合は3、判定勝利は4。完全勝利は5以上の勢力撃破も条件になる。ただし完全勝利でもエゥーゴを吸収すると、残りの4勢力撃破で第2部エンディングとなる場合がある。

新時代のパイロット ―若い戦士たち―

自然発生イベント

若い世代を新戦力として獲得し、来たるべき多勢力時代へ向けて準備をしておくことが第2部勝利への近道。ここで獲得する彼らは最後まで連邦軍に所属して活躍してくれる。

5ターン テストパイロット採用提案

「テストパイロット採用計画」

特別プラン 実行

8ターン テストパイロット採用報告1

10ターン テストパイロット採用報告2

発生条件

第二部スタート後、5ターン経過すると提案される。

キャラクター追加

クリスは第一部でテストパイロットを解除していないときのみ、ここで連邦軍に正式所属となる。



クリス

キャラクター追加

実行5ターン後には、コウ・ウラキとチャック・キースの2人が連邦軍に正式配属される。



コウ・ウラキ



チャック・キース

新たな勢力の台頭 ―ティターンズとエゥーゴの結成―

自然発生イベント／第一部勝利レベルによる変更アリ

新しい勢力が生まれる準備段階となるティターンズ結成からの一連のイベント。これによって、どちらかが必ず連邦軍から独立し、本軍であったはずの連邦軍と敵対することになる。

10ターン ティターンズ結成

13ターン エゥーゴの結成

15ターン 30バンチ事件

16ターン エゥーゴの活動活発化

17ターン エゥーゴとの会見

Yes → ティターンズ独立へ

No → エゥーゴ独立へ

発生条件

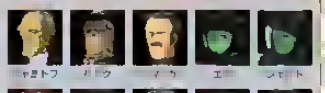
10ターン経過するか、デラーズ・フリートを撃破すると発生。

その他の条件

判定勝利時は、10ターン経過するかジオンを撃破すると発生。

キャラクターの変化

連邦軍所属のキャラクター中、10人がティターンズに所属。この時点では部隊に配属することも可能。





発生条件

ティターンズが出現前で、ティターンズ結成の3ターン後。

その他の条件

判定敗北時、ティターンズ撃破前でスタートから10ターン後。

キャラクターの変化

エゥーゴの中心人物となるブレックスとヘンケンが連邦軍から離れて消息不明となる。



発生条件

ティターンズ撃破前で、30バンチ事件発生後、1ターン経過すると発生。

キャラクターの変化

もとホワイトベースのメンバーと、元ジオンのアポリー、ロベルトが消息不明。



ティターンズ独立 ―ジャミトフの野望―

自然発生イベント／第一部勝利レベルによる変更アリ

ブレックスとの会見でエゥーゴと手を結ぶことを約束すると、ティターンズは行動を起こし始める。エリートパイロットと高性能兵器を武器に、連邦軍へと反旗を翻すのだ。

18ターン ティターンズ出現

発生条件	その他の条件
エゥーゴとの会見でＹＥＳ選択もしくはアクシズ撃破で出現。	なし

19ターン エゥーゴ吸収

発生条件	その他の条件
判定勝利時、エゥーゴ出現前ならデラーズフリート撃破で出現。	なし

24ターン ガンダリウムγ技術入手

キャラクターの変化

エゥーゴ参加のために消息不明だったキャラクターが連邦軍としての所属になり配属が可能になる。



リックディアス開発条件クリア ガンダリウムγ入手後、次のターンにリックディアスが提案される

Zの鼓動へ

Zの鼓動 ―カミーユの覚醒―

自然発生イベント

ティターンズ潜入作戦によって得た新型モビルスーツ、ＭＫ－Ⅱと天才的能力を発揮する少年カミーユ・ビダン。これをきっかけに、宇宙でゼータの鼓動が始まろうとしていた。

39ターン ティターンズ潜入作戦提案

発生条件	その他の条件
ガンダリウムγ技術入手のイベント発生後10ターン経過時に、ティターンズ（ジャミトフ）が存在すると発生。	なし

特別プラン 「ティターンズ潜入作戦」実行

41ターン ティターンズ潜入調査報告①

42ターン ティターンズ潜入作戦提案②

44ターン ティターンズ潜入作戦提案③

キャラクターの追加・変化 潜入作戦によって、カミーユとティターンズのエマが連邦軍に所属し、配属が可能になる。



MKⅡ・黒入手とMKⅡ・白開発プラン入手 ガンダムＭＫ－Ⅱ・黒を１部隊そしてガンダムＭＫ－Ⅱ・白の開発プランを入手する。

Z計画提案

発生条件
ティターンズ潜入作戦報告３が起きていて、ガンダムＭＫ－Ⅱ・白の開発が終了するとティターンズの軍事技術、エゥーゴの新素材、連邦軍の技術によってＺ計画が可能となり提案がされる。

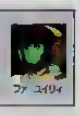
特別プラン 「Z計画」実行

百式開発可能 計画を実行すると次のターンに百式の開発プランが提案され、開発が可能となる。

Z計画発動

74ターン ファ・ユイリィ登場

キャラクターの追加 ティターンズ潜入作戦報告３が起きて30ターン後、連邦軍を１度以上クリアしていればファが連邦所属となる。



ホワイトベース隊復帰 ―ニュータイプ部隊再び―

自然発生イベント／第一部勝利レベルによる変更アリ

エゥーゴ吸収・30ターン経過

49ターン ハヤト・コバヤシ復帰

54ターン アムロ・レイ復帰

59ターン カイ・シデン復帰

64ターン セイラ・マス復帰

エゥーゴの意志に賛同するスペースノイドたち。その中には、サイド7で育った元ホワイトベースのメンバーたちがいた。

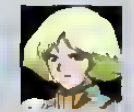
キャラクター追加

このイベントはエゥーゴを吸収後、30ターン経過から5ターン刻みでハヤト、アムロ、カイ、セイラの4人が連邦軍の所属となり配属が可能になるただし、カイとセイラは完全勝利時は連邦軍で1度以上のクリアが必要。判定敗北時はセイラは連邦軍で2度以上クリアしていなければ、連邦軍に協力をしてくれない。


ハヤト・コバヤシ


アムロ・レイ


カイ・シデン


セイラ・マス

エゥーゴ独立 ―スペースノイドの怒り―

自然発生イベント／第一部勝利レベルによる変更アリ

ブレックスとの会見でエゥーゴの協力を断ると、その直後エゥーゴは独立。ティターンズとそれを容認している連邦政府、地球連邦軍に対して、大いなる意志の戦いを始める。

18ターン エゥーゴ出現

ガンダムMK-Ⅱ開発提案

ガンダムMK-Ⅱ強奪

Yes

3ターン経過

ガンダムMK-Ⅱ奪還報告

エゥーゴでMK-Ⅱが生産開始

完全勝利時と判定勝利時、敵勢力が1以下の時に出現。

No

追跡中止

発生条件	その他の条件
判定敗北時は、協力を断ってもエゥーゴは出現しない。	なし

ガンダムMK-Ⅱ・黒開発プラン入手

エゥーゴ出現直後、ティターンズが出現していなければジャミトフからMK－Ⅱの開発プランが提案される。

発生条件

ガンダムMK－Ⅱが開発終了したときに、エゥーゴが存在し、ジャミトフが連邦軍の所属で使用可能の状態だと発生。

ガンダムMK-Ⅱ・黒部隊&開発プラン消失

サンプルでジャブローに配備されていたガンダムMK－Ⅱが無くなり、開発もしない状態になる。

ガンダリウムγ技術入手 ―月との裏取引―

条件発生イベント

エゥーゴ出現

ガンダリウムγ技術入手

エゥーゴ独自の技術であるガンダリウムγだが、月の軍需産業は連邦にも提供した。

発生条件	エゥーゴとの会見をNOした後、敵軍需産業との外交関係が親密（90）以上になると発生。
マラサイの開発可能	入手した1ターン後にマラサイの開発プランが提案される。

ジオンの残光 ―散りゆく星の屑―

条件発生イベント

コーウェンが提案した「ガンダム開発計画」は戦局打破のために有効と思われた。しかしそれを察知したジオン側は完成したガンダムを強奪、そして秘密作戦を遂行するのだった。

ガンダム開発計画提案

発生条件
プロトガンダム開発終了、技術レベルが基礎12、MS15、MA15以上でコウ・ウラキが登場している状態で提案される。

特別プラン 「ガンダム開発計画」 実行

ゼフィランサス以降のガンダム試作機開発可能
報告後にゼフィランサス・サイサリス、ステイメンが。その後FBとデンドロビウムも開発可能。
- ゼフィランサス
- サイサリス
- デンドロビウム

ガンダム開発経過報告

ガンダム試作4号機入手

発生条件
ガンダム開発計画を実行後、デンドロビウムの開発終了した後に、軍需産業との外交関係が親密（90）以上になっていれば発生する。

ガンダム・ガーベラ開発プラン入手
ガンダム試作4号機ガーベラの開発プランを入手して開発生産が可能に。

試作2号機追跡命令

発生条件
サイサリス開発終了時、デラーズフリートが存在。

Yes / No

2ターン経過
2号機追跡報告①

2ターン経過
2号機追跡報告②

2ターン経過

試作2号機追跡命令

発生条件
ガンダム開発計画が提案されてから、10ターン経過した後に、グリーンワイアットから提案される。

特別プラン 「観艦式」 実行

4ターン経過

10ターン経過
観艦式成功

発生条件
観艦式実行から10ターン経過し、ガンダム試作2号機強襲が発生しない。

全軍の士気が+30
成功によって、連邦軍の全部隊の士気が+30する。

強襲先の決定方法について
ガンダム試作2号機、サイサリスの強襲先はジャブローと観艦式のどちらかになる。観艦式が実行されていて、まだ成功報告が無い場合は観艦式に、観艦式が実行されていないか実行後成功した場合はジャブローへ向かう。

ガンダム試作2号機強襲

ジャブロー強襲

観艦式強襲

2ターン経過

ジャブローの部隊に被害
ジャブローへ強襲された場合、ジャブローエリアに配備していた部隊の30%が攻撃によって消滅する。

実質的な被害なし
観艦式にガンダム試作2号機が強襲した場合、観艦式の成功がなくなるだけで、実質的な被害は起きない。強いて言えば観艦式実行のための必要資金だけだ。もしターン数的に必ず強襲が間に合ってしまうならば、あえて観艦式を行いジャブローの部隊を守るのもひとつの選択である。時期的にジャブローはサンプルが居ぎやすいため危険はあるからだ。

次ページ **星の屑作戦①** へ続く

前ページ　ガンダム試作2号機強襲　の続き

2ターン経過

星の屑作戦①

1ターン経過

星の屑作戦②

発生条件
星の屑作戦・2終了後、最初の試作2号機追跡命令でＹＥＳを選択していると自動的にシナプス隊を派遣することになる。

シナプス隊派遣

1ターン経過

星の屑作戦阻止②

発生条件
もし星の屑作戦阻止・1が発生しない場合、ティターンズが独立していなければジャミトフによって星の屑作戦阻止が発生。

発生条件
シナプス隊派遣の直後、デンドロビウムの開発が終了していると増援するか選択できる。

試作3号機増援

シーマ艦隊から通信

Yes　No

増援不可

総資金が減少
シーマと契約を結ぶと総資金から30000、足りなければ全額をシーマ支払うことになる。

Yes　No

契約成立

キャラクターの変化
シーマと裏切り契約をした上で裏切りが成功すると、その時点でシーマの所属は連邦軍に変更される。星の屑作戦が阻止、もしくは成功で終了した時点で自由に配属が可能。


シーマ

シーマ艦隊裏切り

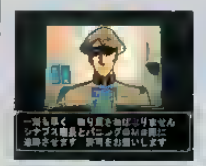
シナプス隊が派遣されている

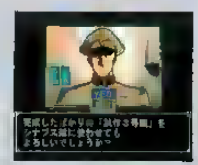
Yes　No

1ターン経過

星の屑作戦阻止①

条件の複雑な「星の屑作戦」
星の屑作戦の阻止は複雑な条件が絡み合い、わかりにくい。阻止までのポイントとなるのは、最初のガンダム試作2号機追跡命令でＹＥＳ、そして試作3号機の増援だ。追跡命令がＮＯの場合ジャミトフに頼るしか防ぐ方法はない。また試作3号機の増援とシーマの裏切りはどちらかだけでも阻止可能だが、デメリットがないので両方行おう。


ここでＹＥＳを選択しておくのがポイント。


サンプルは無くなったりしないので送ろう。

発生条件
星の屑作戦阻止・1か、星の屑作戦阻止・2のどちらも発生しなかった場合に発生する。

星の屑作戦成就

ジャブローの部隊と総資源にダメージ
ジャブローエリアに配備しておいた部隊の70%が消滅。また、連邦軍の総資源が50%も失われてしまう。

シナプス隊解散

発生条件
試作2号機追跡命令でＹＥＳを選択、シナプス隊を任務につかせておき、星の屑作戦阻止・1、星の屑作戦阻止・2、星の屑作戦成就のいずれかが発生した1ターン後に発生。

オーガスタ研究所設立 ―作られたニュータイプ―

条件発生イベント

ジャミトフの進める強化人間の量産計画は新たな犠牲者を増やしていくことになる。

オーガスタ研究所設立提案

発生条件
ティターンズ版ジャミトフが連邦軍所属で基礎技術が13以上

特別プラン「オーガスタ研究所設立」

実行

ギャプランとバウンドドッグが開発可能
実行した次のターンでギャプランの開発プランを入手。ギャプランの開発が終了するとバウンドドッグの開発プランが。

3ターン経過

オーガスタ研究所研究報告

キャラクターの追加
研究報告があるとロザミア・バダムの配属が可能。



ムラサメ研究所設立 ―4人目のムラサメ―

条件発生イベント

ＮＴ研究所の拡大によって、再び記憶を持たない戦士が戦場に哀しみを運んでくる。

ムラサメ研究所設立提案

発生条件
ティターンズ版ジャミトフが連邦軍所属で基礎技術が13以上

特別プラン「ムラサメ研究所設立」

実行

サイコガンダムが開発可能
特別プランの実行でサイコガンダムの開発プランを入手。条件の補足をすると第一部にＮＴ研究所設立する必要あり。

3ターン経過

ムラサメ研究所研究報告

キャラクターの追加
研究報告を受けると、フォウが配属可能になる。



ジュピトリスの天才 ―パプテマス・シロッコ登場―

条件発生イベント／第一部勝利レベルによる変更アリ

木星にいた一人の天才が地球圏に戻ってくる。進んだ技術と、そして戦乱を持って…。

シロッコ帰還
発生条件：スタートから30ターン経過後、ティターンズ（ジャミトフ）出現と乗っ取り未発生の状態。
キャラクターの追加：シロッコ帰還のイベントが起きた時点で、シロッコが自由に配属可能になる。



シロッコ製可変MS開発提案
発生条件：シロッコが連邦軍所属で使用可能なとき、技術ＬＶが基礎15、MS17、MA17になっている。
メッサーラの開発プラン入手：提案されると同時に、新兵器開発にメッサーラの開発プランが並んでいる。

シロッコ製重MS開発提案
発生条件：シロッコが連邦軍所属で使用可能なとき、技術ＬＶが基礎20、MS20、MA20になっている。
ジ・Oの開発プラン入手：提案されると同時に、新兵器開発にジ・オの開発プランが並んでいる。

迷える強化人間 ―ゼロ・ムラサメの反乱―

条件発生イベント

ゼロは悩んでいた。自分の全てをどうやって取り戻せばいいのか、その方法を探していた。

ゼロ・ムラサメの反乱
発生条件：第２部開始50ターン後ティターンズ（シロッコ）が存在。

3ターン経過

ゼロ・ムラサメの要求

Yes

2ターン経過

ゼロ・ムラサメの決意

1ターン経過

ガンダムMK-Ⅱ0号機提案
発生条件：ゼロ・ムラサメの決意から１ターン後、メカニック図鑑が293まで全て埋まっていると発生
ガンダムMK-Ⅱ0号機開発プラン入手：プロトタイプガンダムＭＫ－Ⅱの開発プランが、直後に新兵器開発のラインナップに並ぶ。

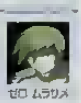
No

交渉決裂

その後のゼロ
交渉が決裂した場合、ティターンズと連邦軍以外の勢力に参加して登場することになる。

実質的な被害なし
ＹＥＳ選択後、サイコガンダムの開発プランが新兵器開発に並んでいる。

キャラクターの追加
ゼロ・ムラサメの決意の直後、ゼロが連邦軍に所属となり自由に配属できるキャラクターになる。

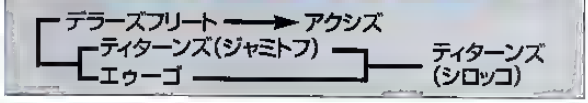


第3勢力出現パターン

第一部勝利レベルと倒した勢力に応じて次の勢力が出現!

完全勝利でのデラーズフリート、判定勝利のジオン、判定敗北のジオンとティターンズを除く勢力は、プレイ展開によって出現の順番などが細かく変化する。完全勝利の場合の基本的な出現パターンは右のチャートのようになっている。

完全勝利後の出現パターン

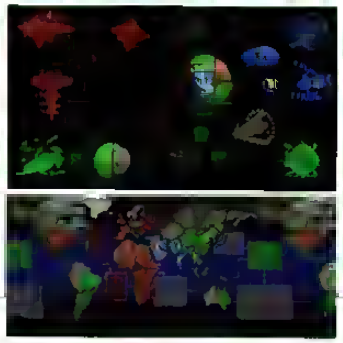


ティターンズ(ジャミトフ)

エリートパイロットを擁した連邦の独立組織

ティターンズ（ジャミトフ）は、第1部の勝利レベルで全て違う条件になる。判定敗北の場合スタートから登場。判定勝利の場合はデラーズフリート撃破の後、完全勝利はアクシズ撃破の後に登場。また、それ以外にも連邦軍がエゥーゴと手を結ぶとその[illegible]には独立してしまう。

勢力図

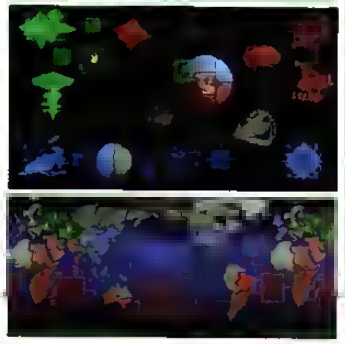


アクシズ

ニュータイプを多くそろえたジオンの亡霊

アクシズは判定敗北のときには登場しない勢力。判定勝利、完全勝利ともにデラーズフリートを撃破すると現れるが、判定勝利時は先にティターンズやエゥーゴを倒していると勢力数の関係で出現しないことがある。完全勝利時は、必ず出現して[illegible]ることだろう。

勢力図

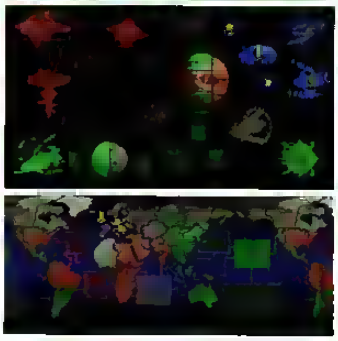


ティターンズ(シロッコ)

強力なMSを主力にする精鋭軍隊

ティターンズ（シロッコ）は、基本的にティターンズ（ジャミトフ）を倒すと出現する勢力。しかしティターンズジャミトフを撃破するのに時間がかかっていると、撃破よりも早くティターンズ乗っ取りが起きてティターンズ（ジャミトフ）を倒さずに出現することになる。

勢力図

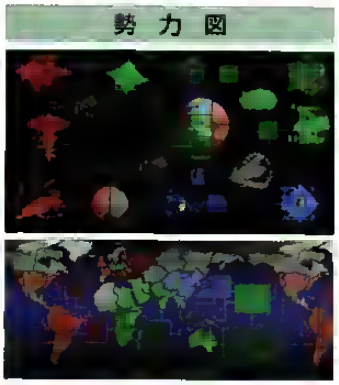


エゥーゴ

ティターンズに対抗するゲリラ組織

エゥーゴは、第1部を判定勝利、完全勝利したときだけ登場する勢力で、イベントの選択によっては連邦軍が吸収するという特殊な勢力だ。判定、完全のどちらも、ブレックスとの会見で話を断ると次のターンには出現する。判定敗北の時は話を断っても勢力として出現しない。

勢力図



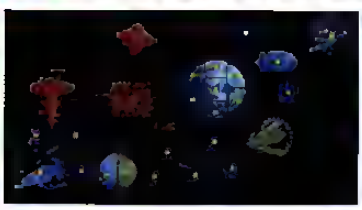
判定勝利／敗北で登場する勢力

完全勝利のときには出現しないが、判定勝利・判定敗北のときだけ出現する勢力が1つだけある。それがジオン公国だ。決着はつけねばならない。

ジオン公国

判定勝利、判定敗北ともに最初から出現している勢力。ただし、第2部になっているので侵攻条件は他の勢力と同じなので、作戦を順番にこなす必要はない。

勢力図





強力な兵器がすぐに生産できる

第一部早期決戦・完全勝利のメリット

第一部のプレイで完全勝利すると、残りターン数に応じて様々なボーナスを得ることができる。もちろん、ボーナス特典は残りターン数が多ければ多いほど良い。すでにクリアしてした人も、ぜひ早期完全勝利を狙って、もう一度挑戦してみては?

資金ボーナス

4000×残りターン数

中盤から資金繰りに悩むのは、連邦軍もジオン軍も同じ。資金はたくさんあるに越したことはないはず!

資源ボーナス

1000×残りターン数

資源に余裕がある連邦軍ならまだしも、宇宙に本拠地を置くジオン軍にはうれしいボーナス。たくさん欲しい!

技術ボーナス

基礎技術Lv
MS技術Lv
MA技術Lv
敵性技術Lv

→ **残りターン数 / 10**

技術レベルを上げるためにつぎこむ資金は相当なもの。しかし早期決着を目指すなら、技術Lvを上げるよりも、大量の兵器を生産するほうがよいだろう。もし、残りターン数が90以上なら、第2部は各技術レベルが9からスタート。う〜ん夢のよう!

開発プラン

ボーナスの中で一番うれしいのが、MSの開発プラン入手。ターン数に応じて、入手できるプランが違う。どうしてもほしいMSがあったら、そのターン数を目指してプレイしていこう。

地球連邦軍モード

残りターン数	入手できる開発プラン
1〜15	ザク改
16〜25	アクトザク
26〜35	ズゴックE
36〜45	ガルバルディα
46〜55	ジオング(完成機)
56〜65	ガーベラテトラ
66〜75	ノイエ・ジール
76〜99	キュベレイ

ジオン公国軍モード

残りターン数	入手できる開発プラン
1〜15	ジム
16〜25	ガンダム
26〜35	FAガンダム
36〜45	Gアレックス
46〜55	GP01
56〜65	百式
66〜75	Zガンダム
76〜99	P・MK-Ⅱ

正統ジオン
LEGITIMATE ZEON

正統なるジオン



一年戦争の末期と思しき時期に発生したギレンへの反抗、
それが正統ジオンの勃興という形でキシリアを動かした。
自らの設立したニュータイプ部隊と潜水艦部隊を主軸に、
キシリアは実兄であるギレン掃討を目指して立ち上がる。

初期戦力 STARTING DATA

勢力図と総資産

初期状態の勢力配置では有効な資産確保先がなく、自軍エリアを防衛するのに必要なユニットを生産すると、すぐに深刻な資金&資源難状態に陥ってしまう正統ジオン。初期配置ユニットを用いた有効な戦略と、資産の使いどころの見極めが必要とされる。また、地上の重要拠点やルナツーなどを制圧するまでは貿易収入が生命線となるので、外交勢力との仲をなんとかやりくりして保ちたいところ。ユニット生産で余った資産は、こまめに外交につぎ込んでおいて中盤までの収入を維持したい。本格的な技術レベルアップは、必然的に地上の制圧が十分に進んで資産の確保ができてからになる。

総資金	敵対勢力		その他外交勢力		
48.000 [VERY EASYでは 70.000]			サイド6	月都市群	木星船団
総資源	地球連邦	ジオン公国	良好	親密	普通
50.000 [VERY EASYでは 70.000]	友好度：嫌悪	友好度：嫌悪	味方軍需産業		敵軍需産業
			良好		普通

勢力図

特別エリア数 2　制圧エリア数 8

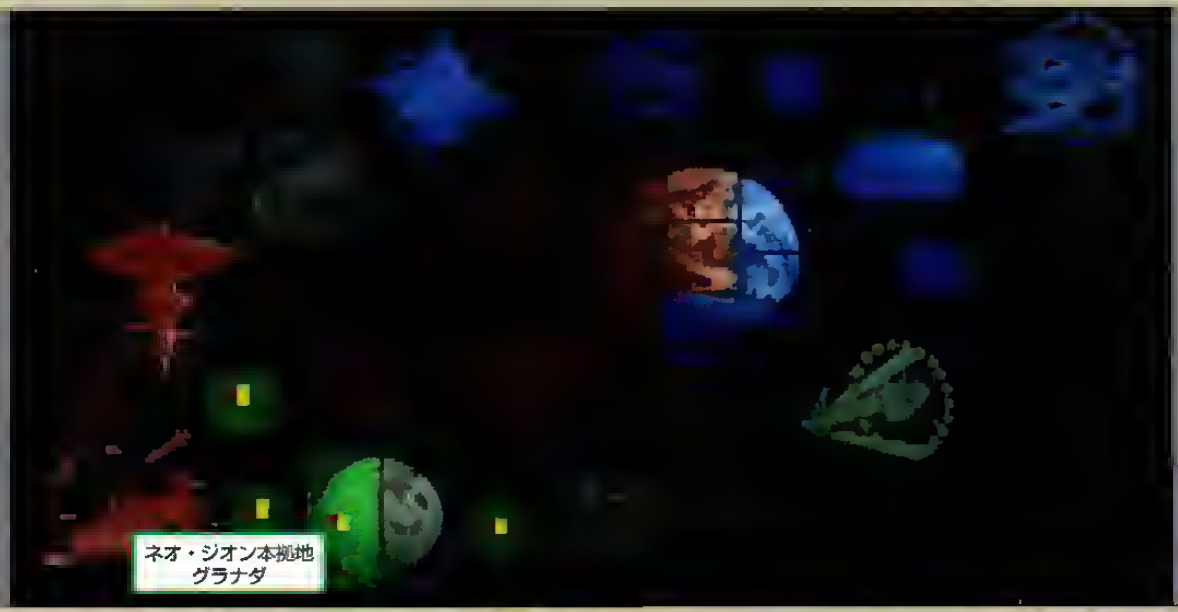
地球圏MAP

正統ジオンの占領下にある重要拠点はハワイだけ。周辺エリアへ攻め込みづらいので、早めにキャリフォルニアかペキンを落としたい。その代わり攻められにくいので、ユニットの数で牽制しておけば防衛上はほとんど問題ない。



宇宙圏MAP

本拠地グラナダのほぼ隣にジオン軍の本拠地・サイド3があるのが痛い。しかし、ここの守りさえしっかりしていれば、サイド3以外のエリアを攻めることはそんなに難しくない。ニュータイプ部隊でガンガン攻め込もう。



パイロット＆ユニット

正統ジオンでは、ニュータイプ覚醒能力を持っているパイロットが最初から覚醒レベルに達しているので、ララァやシャリア・ブルなどのパイロットをエルメスやブラウ・ブロなどのサイコミュ搭載ユニットに乗せると、絶大な戦果を期待できる。といっても、初期状態ではこれらのユニットを開発できず、数は限られてしまうので大事にする必要はある。また、エルメスやブラウ・ブロは宇宙でしか活躍できないため、地上ではコマ不足気味となりがち。そのためシャア＋ズゴックの組み合わせは、以外に貴重な戦力となる。

パイロットリスト／初期配置エリア



キシリア・ザビ
（グワジン／グラナダ）


エルラン
（ザンジバル／インドシナ）


トワニング
（チベ／グラナダ）


マ・クベ
（アッザム／ハワイ）


シャア
（ズゴック/CA／ニホン）


バロム
（ユーコン／ニホン）


シャリア・ブル
（ブラウ・ブロ／グラナダ）


ガイア
（ザクR1A/3S／ウチュウ-13）


ブーン
（ズゴック／ハワイ）


シュタイナー
（ズゴックE／インドシナ）


ジョニー・ライデン
（ゲルググB/JR／ウチュウ-8）


ニムバス
（イフリート改／インドシナ）


オルテガ
（ザクR1A/3S／ウチュウ-13）


マッシュ
（ザクR1A/3S／ウチュウ-13）


シムス
（ブラウ・ブロ／ウチュウ-8）


クスコ・アル
（エルメス／ウチュウ-11）


ララァ・スン
（エルメス／ウチュウ-11）


トクワン
（ビグロ／グラナダ）


アカハナ
（アッガイ／ニホン）


ミーシャ
（ハイゴッグ／インドネシア）


マリオン・ウェルチ
（エルメス／ウチュウ-11）


デミトリ
（ザクレロ／グラナダ）


ガルシア
（ハイゴッグ／インドネシア）


バーニィ
（ハイゴッグ／インドネシア）

所有ユニット

最初から存在するユニットと開発可能なユニットに、格段の性能差がある。正統ジオンには開発のための技術レベル上げに必要な資金&資源を期待できないので、その高性能ユニットを作れるようになるには非常に時間がかかることを肝に銘じておくこと。高性能ユニットを主体として攻め込むが撃破されそうになったらすぐに逃げる、という慎重さが必要だ。これらのユニットがやられたら、即リセットしてやり直したほうがいいかも。

1ターン目に提案される開発プラン
- グフ(マ・クベ専用)
- ダブデ
- グフ重装型
- グフ飛行試験型

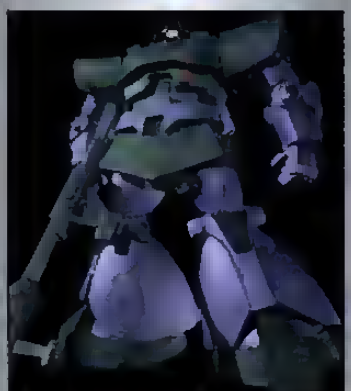
開発提案されていないが所有しているユニット

・グラブロ　・ズゴック／CA　・ゾック　・ズゴックE　・ハイゴッグ　・イフリート改
・ブラウ・ブロ　・ムサイK[コ]　・ゲルググB／JR　・エルメス

戦力の要となるユニット

初期状態でグフを生産することができるが、敵戦力には少々役不足。グフの生産数は必要最小限に抑えて、ドムの開発まで技術レベル上げに力を注ごう。このとき、グフ飛行試験型を開発しておけばドムの開発に必要な技術レベルが1ずつ下がるので、ゲームスタート後すぐに作っておきたい。また、宇宙ではエルメスとブラウ・ブロで遠巻きに攻撃し、ビグロを護衛に付ければ少ない戦力で有効に戦える。

ドム



地上戦の要となるユニット。これができるまで、地球上では守りに徹するべき。

エルメス



ニュータイプ＋エルメス3機で攻撃すれば、たいていのユニットはイチコロだ。

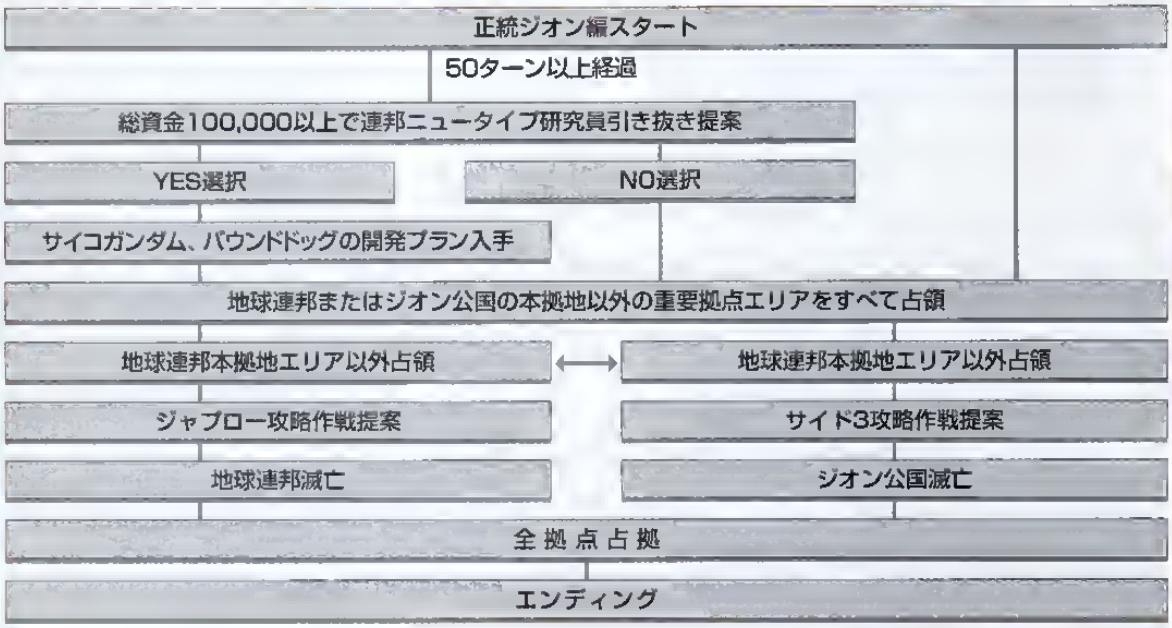
ビグロ



エルメスの護衛用ユニット。たまにお金に余裕ができたら、生産しておこう。

戦術 STRATEGY

正統なるジオン　イベントチャート



貧乏所帯でどれだけ資金を節約できるかがポイント

正統ジオンでプレイしていて発生するイベントは、上のチャートの通り3つ存在する。このうち、「連邦ニュータイプ研究所員引き抜き」は連邦軍に存在するニュータイプ研究機関から、所員を引き抜いて技術力を吸収するというイベント。大量の資金を必要とするので、ヘタに発生させると資金難に陥る可能性も考えられるので、発生させるのは戦況に余裕のあるときが望ましい。イベントを実行すれば、強力なユニットの開発プランと敵性技術レベルの大幅な上昇がのぞめる。

また、ジャブロー攻略作戦とサイド3攻略作戦は、それぞれ連邦・ジオンとの最終決戦となるイベント。実行すると、初めて敵の本拠地に入れるようになる。正統ジオンではこれらの作戦を実行して全滅させる以外での勝利条件は、存在しない。

➡「連邦ニュータイプ研究所員引き抜き」。ほかの第3勢力に比べてやることが地味だが、効果は期待できるイベントだ。





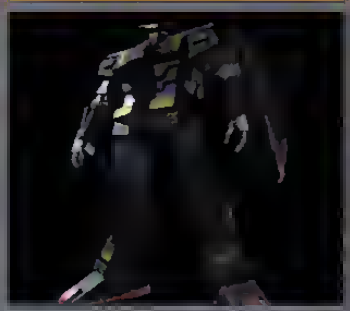
←敵の重要拠点が本拠地のみになったときに提案される攻略作戦。一応イベントだが、ムービーなどがあるわけではない。

特別イベント　連邦ニュータイプ研究所員引き抜き

必要資金：100,000

条件　50ターン以上経過で総資金「100,000」以上で発生

総資金の2分の1を使ってサイコカンタムとバウンドドッグの開発プランを入手することになるイベント。また、このとき敵性技術レベルが一挙に8上がる。手に入るユニットは強力なのだか、開発にも時間がかかるので、早くても実戦投入できるのは60ターン前後になってしまう



正統ジオン 生産可能ユニットリスト

正統ジオンで最初から開発可能なユニットには、基本的にあまり性能の高いものがない。ガトルやマゼラアタックを牽制用に作るぐらいか。

初期開発部能力	基礎技術Lv5	MS技術Lv5	MA技術Lv5	敵性技術Lv3

MS

初期生産可能

- ザク(マシンガン)
- ザク(バズーカ)
- ザク(黒い三連星専用機)
- ザクⅡ初期型(マシンガン)
- ザクⅡ初期型(バズーカ)
- ザクⅡ初期型(シャア専用機)
- ザクⅡ (マシンガン)
- ザクⅡ (バズーカ)
- ザクⅡ (スキウレ)
- ザクⅡ (J・ライデン専用機)
- ザクⅡ陸戦型(マシンガン)
- ザクⅡ陸戦型(バズーカ)
- ザクⅡ陸戦型(マゼラトップ砲)
- ザクⅡ指揮官用(マシンガン)
- ザクⅡ指揮官用(バズーカ)
- ザクⅡ指揮官用(シャア専用機)
- ザク改
- ザク・デザートタイプ
- ザク・キャノン
- ザク・マリンタイプ
- ザク強行偵察型
- ザクタンク
- 高機動型ザク(マシンガン)
- 高機動型ザク(バズーカ)
- 高機動型ザク改良型(マシンガン)
- 高機動型ザク改良型(バズーカ)
- 高機動型ザク(黒い三連星専用機)
- グフ(先行量産型)
- グフ(ノーマル)
- グフ(ヒート剣追加)
- グフ(マ・クベ専用機)
- グフ重装型
- グフ飛行型
- ゴック
- アッガイ
- ズゴック

開発レベルを上げると生産可能になる

- 高機動型ザク後期型(ザクマシンガン)
- 高機動型ザク後期型(ザクバズーカ)
- 高機動型ザク(J・ライデン専用機)
- 宇宙用高機動試験型ザク
- グフ改良型
- ドム
- ドム(黒い三連星専用機)
- リック・ドム
- リック・ドムⅡ (ツヴァイ)
- イフリート
- イフリート改
- ギャン
- ギャン(シャア専用機)
- ギャン(量産型)
- 高機動型ギャン
- 高機動型ギャン(J・ライデン専用機)
- 高機動型ギャン(黒い三連星専用機)
- ギャンキャノン
- サイコミュ試験用ザク
- サイコミュ高機動試験用ザク
- ジオング
- ジオング(完成機)
- ジオング(頭部パーツ)
- ハイゴッグ
- アッグガイ
- ジュアッグ
- アッグ
- ズゴック(指揮官用)
- ズゴック(シャア専用機)
- ズゴックE(エクスペリメント)
- ゾゴック
- ゾック
- ベズン・ドワッジ
- アクト・ザク
- ギガン
- ガッシャ
- ガルバルディα
- ガルバルディβ
- ケンプファー
- ハイザック(マシンガン)・ティターンズ&ジオン
- ハイザック(ビームライフル)
- ハイザック(ビームライフル)
- ハイザック・カスタム・ティターンズ&ジオン
- 先行量産型ジム(ロケットランチャー)
- ガンキャノン(スプレーミサイルランチャー)
- ガンダム(ハイパーバズーカ)
- バストライナー
- 先行量産型ガンダム(ロケットランチャー)
- 先行量産型ガンダム(ロングライフル)
- ガンダムMK－Ⅱ (ハイパーバズーカ)
- ガンダムMK－Ⅱ/エゥーゴ仕様(ハイパーバズーカ)
- 百式(メガバズーカランチャー)
- サイコガンダム
- バウンド・ドッグ

MA

初期生産可能

- アッザム
- ビグロ
- ザクレロ

開発レベルを上げると生産可能になる

- ヴァル・ヴァロ
- クラブロ
- ブラウ・ブロ
- エルメス
- アプサラス
- アプサラスⅡ
- アプサラスⅢ
- ライノサラス

車両

初期生産可能

- マゼラアタック
- マゼラベース
- ギャロップ
- ダブデ
- マゼラトップ

航空

初期生産可能

- ドップ
- ドダイ
- ドダイ(ザクⅡ陸戦型・搭載中)
- ドダイ(グフ・搭載中)
- ルッグン
- ガウ
- ファットアンクル

航空

初期生産可能

- ガトル
- ジッコ

艦船

初期生産可能

- コムサイ
- パプワ
- ムサイ
- ムサイ(コムサイ分離中)
- ファルメル
- ファルメル(コムサイ分離中)
- ザンジバル
- チベ
- グワジン
- ドロス
- ユーコン
- マッドアングラー
- HLV

開発レベルを上げると生産可能になる

- コムサイⅡ
- コムサイ(ムサイ最終型)
- ムサイ後期型
- ムサイ後期型(コムサイ分離中)
- ムサイ最終型
- ムサイ最終型(コムサイ分離中)
- ザンジバル改良型
- ティベ
- グワンザン

軍事 MILITARY AFFAIRS

制圧モデルプラン

ニュータイプ部隊を駆使して宇宙を早めに制圧

序盤は宇宙を中心に制圧していき、地上は守りを固めるというのが、正統ジオンの軍の進め方だ。宇宙である程度の収入源となる重要エリアを得てから、本格的に地上の侵攻を開始することになる。

貿易収入は重要なので、その他の勢力には資金&資源を割く必要がある。しかし、敵勢力には援助を行う必要はない。敵に攻め込まれてから休戦するより、オトリ部隊で小競り合いをしかけて重要拠点に攻め込ませないようにしたほうが、コスト的にいいからだ。敵に支払うくらいなら、開発レベルに資金をつぎ込もう。

また、連邦・ジオンの両軍を相手にする余裕がなければ、ジオン優先でつぶすこと。なぜなら、ジオンの本拠地・サイド3は正統ジオンの本拠地・グラナダの近くに位置しているので、できるだけ早めに制圧しないと、いつまでたっても本拠地を攻められる心配が消えないからだ。

地球連邦の動き

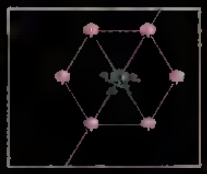
地球連邦は、序盤から中盤にかけて、あまり活発な動きを見せない。しかし、キャリフォルニアの動きには特に注意するべき。なぜなら、ハワイに隣接しているのでいきなり攻め込まれて負けてしまうと、地上制圧の足がかりを失うからだ。



⬆キャリフォルニアに大軍がくることも。

ジオンの動き

ジオンはサイド3の存在がやっかい。グラナダの近くにあるのに、すぐに攻め込めないからだ。たびたびア・バオア・クーやグラナダに攻め込んでくるので、しっかりした防衛対策が必要となる。こちらの侵攻がもたつかなければ、地上では特に目立った動きはない。



⬆ビグ・ザム5機で攻めてきたりする。

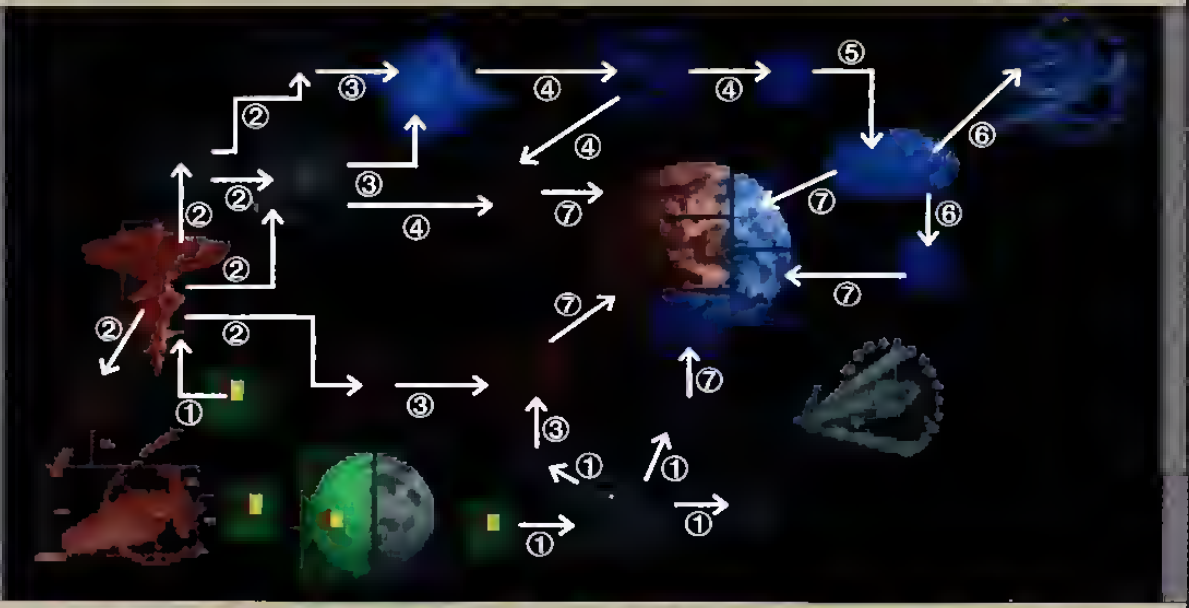
EARTH SIDE

ハワイからペキンとキャリフォルニアを攻めておき、ドムの開発が終わるまでは守りに徹する。ドムの開発終了後、マドラス→オデッサの順に制圧して、資金&資源の収入口を確保しよう。



SPACE SIDE

すぐにア・バオア・クーを制圧し、ア・バオア・クーとグラナダに大量のガトルを駐留させてサイド3を牽制。そのスキにソロモン、ルナツーと制圧しよう。地球上空の制圧は、地上制圧と同時進行でおこなうほうがいい。



正統ジオン 勝利への道程

序盤の資金不足を少数精鋭の攻めでカバーすると、なんとか太刀打ちできるのが正統ジオンの醍醐味。貧弱な兵装を、人材でフォローしてあげよう。

1 地上はガマンの一手、宇宙ですばやい攻略戦を展開

まず、グフ飛行試験型を開発して、ドム開発に必要な技術レベルを下げておく。これで、必要技術レベルは基礎レベル5、MSレベル7となるので、MSレベル上げに資金をつぎ込もう。地上では敵エリアに攻め込むにはコマ不足なので、グフかズゴックをドムまでのつなぎとして必要最低限(9～15機くらい)作っておこう。ここで用意した部隊で、ハワイからキャリフォルニア、ペキンを制圧したら、ドムが生産できるようになるまで積極的に攻め込まず守りに徹すること。いっぽう宇宙では、エルメス3機＋ブラウ・ブロで向かうところ敵なしのハズ。すばやくア・バオア・クー、ソロモンを制圧しよう。



←グフ飛行試験型はドムを開発するうえで重要なユニット、しかし1機だけ開発すれば、あとは量産する必要はない。

2 ドムの開発を終了後、大量生産して地上の制圧を開始

ドムができたら、大量生産して地上制圧開始。ただし資源が乏しいので、10ターンほどかけてじっくりユニット数を増やすことに。用意が整ったらマドラス→オデッサの順に制圧しよう。オデッサさえ取れば、地上のジオンは息も絶え絶えだ。また、宇宙では地球上空のまわりのエリアに安いユニットの大部隊を置いて牽制。地球上空は制圧しても収入が得られないので、地上とあわせて徐々に制圧するべき。さらにサイド3から攻めてくる部隊の対処を忘れずに。できれば黒い三連星をビグロに載せて、ニュータイプ部隊の護衛にしたいところだが、多少風情にかけるか？



←地球上空はムリに制圧に行かないほうが、結果的に戦力を消耗しないですむ。適当に手を出して小競り合いを仕掛ける程度がベター。

3 ニュータイプ用技術の導入のため、ひたすら資金を稼ぐ

クリアする前に起こしておきたいのが特別イベントだ。正統ジオンでは資金が慢性的に足りないので、普通にプレイしていたのでは戦況がほとんど終局に向かってから、イベント用に貯金を始めることになるだろう。といっても50ターン以降ならいつでも、資金が100,000に達すればイベントは起こるので、あせる必要はない。本格的に実戦投入を考えるのなら、ゲームスタート時からコツコツと貯金する必要がある。理論的には1ターンに資金を2000ずつ貯めればいいだけなのだが、牽制用の安いユニット生産やら補給やらで何かと小銭が出て行きやすい。ここがガマンのしどころ。



←このイベントで手に入るサイコガンダム。手に入れるだけの価値はあるのだが、終盤だけでしか活躍できない。残念。

4 サイド3を攻めて後陣の憂いをなくし、地球連邦との最終決戦へ

サイド3には大軍が待ちかまえている。ガトルなどをオトリにして敵を分断し、エルメスやビグロで1つ1つ撃破していこう。資産に余裕があったら、リックドムくらいはそろえておきたいところだ。

サイド3を滅ぼせば、本拠地・グラナダを脅かすものは何もない。あとは、心おきなく地上にいる地球連邦軍をつぶし、それに併せて地球上空にいる敵部隊も撃破しよう。ジャブローには数で勝負。50ターン前後で敵の技術力レベルはだいたい12前後になっているが、それでもドムを大量に投入すれば勝てる。ドップやマゼラアタックも大量に用意して、オトリとして使うのを忘れないように。



←サイド3の大部隊にも、ニュータイプ＋MA部隊は有効。オトリを数多く用意するだけで、全滅させることができる。

史上最弱!?　貧乏集団

正統ジオン編

キシリアの功績が、強さと弱さにそのままつながる正統ジオン

ゲーム中の話だが、正統ジオンはおそらくこのゲームの中でも高難易度のクラスに当てはまるシナリオの1つだろう。なぜ、正統ジオンがここまで苦戦しなければならないのか？　それは、正統ジオンが登場しないはずの原作からも、実は感じ取れることができる要素。

原作となる「機動戦士ガンダム」のなかでキシリアに関わるエピソードというと何を思い出すだろう？　一年戦争でドズルから罷免されたシャアを復帰させたり、ニュータイプ部隊の設立、戦争の末期にはギレンを射殺し、自分はシャアにバズーカで吹っ飛ばされるというところが有名なエピソードだろう。特に、父・デギンを巻き込んでソーラ・レイを発射させたギレンに対し、脳天を撃ち抜いたという終盤の話は、キシリアの反抗の意志を明確にさらした。ある意味ミニマムな（家庭内の争い？）レベルで、キシリアとギレンの争いは終結しているのだが、しかしキシリアの反乱がもっと組織的に大がかりなものとなっていたら？　という仮定のもとに想定されたのが、この正統ジオンというわけだ。

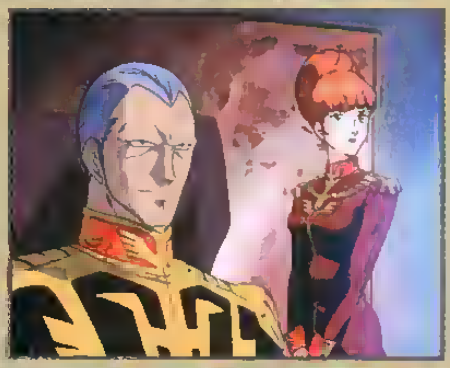
正統ジオンが出現するというifの可能性は上記の通り。では、なぜ苦戦を強いられるのか？　これはキシリアの残した功績によるものと考えられる。キシリアの功績としてニュータイプに関心を持ったこと以外にも、原作では見られないが地球制圧で潜水艦部隊の設立をも立案し（ゲーム中にもジオン編のイベントとして見られる）、さらにはザクの正式採用を決定したのはキシリアらしいとする資料も存在するようだ。まぁ、テレビ版ではマ・クベといっしょにアッザムに乗ったり、マ・クベに専用のギャンを作ってやったりなど、変わったこともしでかしているが。

上記のキシリアの功績をゲーム上で凝縮してみるとどうなるか？　というと、これが正統ジオン軍の特徴に現れている。このうちシャアの復帰＝自軍にシャアが所属、ニュータイプ機関の設立＝多くのニュータイプのパイロットが所属の2つはいいが、ザクの制式採用＝ザク系のMSしか最初は作れない、潜水艦部隊の設立＝地上はハワイのみ制圧、というふうに困った側面も多々出てくる。逆に言うと、なるべく史実に逆らわず、かつifが起きたらどうなるか？　という命題の答えが、この難易度になって現れているのだと考えられるのだ。

しかし、ここまで存在理由が原作によって制限されてしまうと、悲しいかなシリーズの壁を越えたほかの第3勢力に比べてインパクトに欠けてしまう。どうせなら小説版のように、ホワイトベースの面々と共闘してズムシティに攻め込めるようなイベントがあると、よかったのだが。でもこのイベントが発生すると、ジオンには勝つことができても、シャアに殺されるという条件的敗北になると予想される。







WRITER'S VOICE　ニュータイプは本当に強い

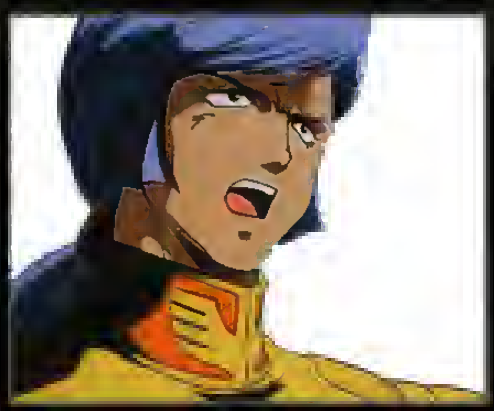
正統ジオンは最初ツライです　「マ・クベ、使えね〜!!」とか「アポリーやロベルトが一年戦争で登場するのに、トワニングがニュータイプじゃないとはどういうことだ!?」などと、ワケのわからないことばかり考えてしまうほどです。そもそも、マ・クベがいるのに、核兵器が使えないのはいかがなものか？　なんか脈絡ないですね。それでも、優秀なニュータイプたちのおかげでなんとかなりました　キツイのは序盤だけなので、思ったより早いクリアが可能でした。そうすると今度はサイコガンダムを活躍させる機会かなかったりするので、これはこれでもったいない。強くても弱くても困るところが、またいい味になってますよね。



←シャアとかニュータイプなどを多用する、先見の明はあるか、側近となるとマ・クベやトワニングみたいなのしかいない　キシリアの考えはよくわからん。

新生ジオン
NEW ZEON

ガルマの栄光



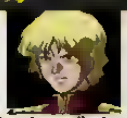
ザビ家の三男・ガルマが、正義感と功名心にかられて「新生ジオン」の旗を揚げるシナリオ「ガルマの栄光」。巨大MAビグ・ザムを中心とした少数精鋭部隊で、腐れた連邦と、裏切り者ネオ・ジオンを叩き潰すのだ。

初期戦力 STARTING DATA

勢力図と総資産

地上のニューヤークを本拠地とした我が新生ジオン。対する敵は、レビル率いる地球連邦軍と、正体を明かしたキャスバル率いるネオ・ジオンの2勢力だ。敵2勢力に比べ拠点数が少ないので、非常に心もとない状態からのスタートとなる。が、収入や生産（資源）の入りは外交状態が良好のため敵勢力よりも優位に立っているぞ。

敵の拠点が地上のジャブロー（地球連邦軍）と月にあるグラナダ（ネオ・ジオン）となっているので、地上と宇宙の両方を同時進行で侵略していくことが予想される。新生ジオンの象徴であり切り札でもあるMAビグ・ザムの配置をよく考えて進行してく必要があるだろう。

総資金	敵対勢力		その他外交勢力		
50.000 [VERY EASYでは 70.000]			サイド6	月都市群	木星船団
総資源	地球連邦軍	ネオ・ジオン	良好	良好	良好
50.000 [VERY EASYでは 70.000]	友好度：嫌悪	友好度：普通	味方軍需産業	敵軍需産業	
			親密	良好	

勢力図

特別エリア数 2　制圧エリア数 9

地球圏MAP

地球の自軍エリアは、本拠地ニューヤークを中心に4つのみ。すぐ近くに地球連邦軍の本拠地ジャブローがあるので、そこで大量生産されたユニットが攻め込んでこないように気をつけよう。早めの進行が必要といえる。



宇宙圏MAP

宇宙の自軍エリアもソロモンを中心に5つと少なめ。特に地球降下エリアへの進行ルートが閉ざされているので、早急なルートの確保が必要だろう。もちろん、ネオ・ジオン本拠地グラナダへの警戒も忘れてはならない。



パイロット&ユニット

大将のガルマを筆頭に16人のパイロットがいる新生ジオン。が、エース級パイロットは少なく、シン・マツナガとランバ・ラル、そしてドズルの3人だけだ。しかし、デザート・ロンメルやクランプ、コンスコンといった中の上的なパイロットが多くいるので、人員に困ることはないだろう。世界初のMS同士の戦闘を体験したデニムやジーンなどのわずかなメンバーを除けば、新生ジオンのパイロット群は期待以上の働きをしてくれること間違いなしだ。ガルマも良いパイロットになるので、ビグ・ザムなどのやられにくいユニット乗せて使おう。

パイロットリスト／初期配置エリア



ガルマ・ザビ
(ビグ・ザム/ニューヤーク)



ドズル・ザビ
(グワジン/ソロモン)



コンスコン
(チベ/サイド1)



デザート・ロンメル
(ドワッジ改/メキシコ)



ドレン
(ファルメル/サイド4)



ランバ・ラル
(ドム/RR/アメリカ)



ガデム
(ファルメル/P-アメリカ)



シン・マツナガ
(ゲルググB/SM/サイド1)



クラウレ・ハモン
(ザンジバル/アメリカ)



クランプ
(グフ・カスタム/アメリカ)



ククルス・ドアン
(グフ・カスタム/メキシコ)



デニム
(ザクⅡF2/サイド4)



アコース
(グフ-B型/アメリカ)



コズン
(グフ-B型/アメリカ)



ジーン
(ザクⅡF2/サイド4)



スレンダー
(ザクⅡF2/サイド4)

所有ユニット

最初にプレイヤーに与えられているユニットは、ザクⅡF2やグフ-B型など一年戦争中期のものがほとんど。敵軍よりも少し弱めのスタートと感じてしまう。しかし、ビグ・ザムが4機もいるので、バランスを考えると丁度良いといった感もある。またドダイ+MS（特にグフ）といった使えるユニットも最初から所有している。水中戦の主力・ズゴックもすぐに生産可能になるので、特に困ることはないだろう。

1ターン目に提案される開発プラン
- グフ重装型
- マッドアングラー
- グフ飛行タイプ
- ズゴック

開発提案されていないが所有しているユニット

・ゲルググB/SM　・ドワッジ改　・ドム/RR　・グフ・カスタム

戦力の要となるユニット

最初から所有していて、最後までお世話になるビグ・ザム。これなしで新生ジオンを語ることはできない。ザクとはいえ、ザクⅡF2はリックドムが完成するまでは、宇宙で十分に働いてくれる。ドワッジ改やゲルググB/SMは量産MSを率いるユニットとして最後まで使えるぞ。再生産ができないものがほとんどなので、代わりのユニットが生産できるようになるまで、これらを壊さないように戦おう。

ビグ・ザム



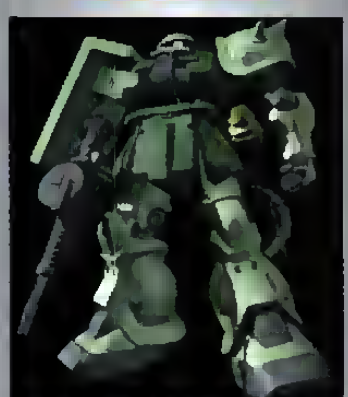
特殊コマンドの砲撃は射程が5と広範囲。ビーム無効化の特殊能力があり、防御力も高い。

ゲルググB/SM



シン・マツナガをコレに乗せるか、ビグ・ザムに乗せるか…問題だ。

ザクⅡF2



ドムができるまで、地上はグフ-B型、宇宙はザクⅡF2を使うといいだろう。

戦術 STRATEGY

ガルマの栄光　イベントチャート

新生ジオン　スタート

50ターン以上経過

総資金100,000以上でビグ・ザム（ザビ家仕様）開発提案

YES選択

NO選択

ビグ・ザム（ザビ家仕様）の開発プラン入手

地球連邦軍またはネオ・ジオンの本拠地以外の重要拠点エリアをすべて占領

地球連邦軍本拠地エリア以外占領　⟷　ネオ・ジオン本拠地エリア以外占領

ジャブロー攻略作戦提案

グラナダ攻略作戦提案

地球連邦軍滅亡

ネオ・ジオン逃亡

全拠点占拠

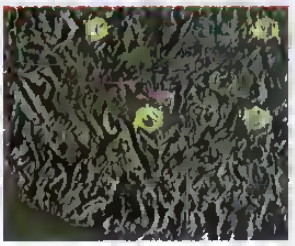
エンディング

ビグ・ザムの生産に心血を注ぎ、少数精鋭部隊を作り上げよう

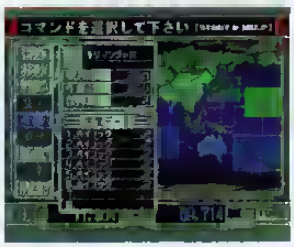
最初から最後までビグ・ザムを生産、そしていかに使うかが新生ジオンを勝利へ導くための鍵となっている。

まず生産だが、ビグ・ザムは資金7500に資源16000とべらぼうに高い。そこで、外交をうまく使って資金と資源をゲットすることをおすすめする。常時、親密の状態を保ちながらMAXになったらサイド6から資金、木星船団から資源を徴収するようにしよう。開発や生産にお金をかけ過ぎないように注意。

次に使い方。進入口や進入口から一番近い基地の上で砲撃を行って、まずくなったら撤退すること。また、撤退した次のターンに敵に攻め込まれないように、撤退をするエリアには大量のドップなどを置いておこう。物資の補給と移動力倍増のために、戦路線を絶たれないようにMSを用意するのも忘れずに。



➡少数で進入して敵を引き付ける。そして砲撃を行い一直線上の敵を倒すのだ。GBアルファくらいなら一撃で倒せるぞ。



⬅ビグ・ザムは海越しに敵エリアへ進入できない。水陸両用MSだけは量産するべし。ハイゴッグやズゴックEがおすすめだ。

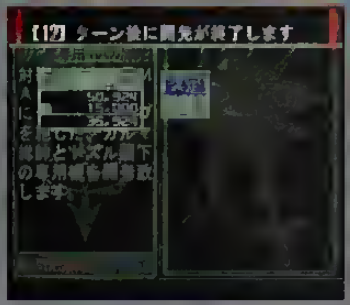
特別イベント

ビグ・ザム（ザビ家仕様）開発プラン入手

必要資金：総資金の半分

条件　ゲーム開始：50ターン以降＋総資金100,000以上

特別イベントではザビ家仕様の「ビグ・ザム/ZV」が開発できる。しかし、イベントでは資金100000以上の半分（約50000）が必要になり、開発投入資金として15000もかかってしまうのだ。そのため、イベントの起こる50ターン以降を見据えて、30ターン後半くらいから少しずつ資金を貯め始めなければならない。ちなみに、ザビ家仕様なだけで専用ではなくて、ランバ・ラルやシン・マツナガも搭乗できるぞ。



新生ジオン 生産可能ユニットリスト

一年戦争（本編の1部）で作れたものがほとんどだ。不要なユニットは開発せず、ビグ・ザムと水陸両用MSの生産にいそしむのがベストだろう。

初期開発部能力	基礎技術Lv5	MS技術Lv5	MA技術Lv5	敵性技術Lv

MS

初期生産可能

- ザクⅠ
- ザクⅡ-C型
- ザクⅡ-C/CA
- ザクⅡ-F型
- ザクⅡ-J型
- ザクⅡ-S型
- ザクⅡS/CA
- ザク改
- デザートザク
- ザクキャノン
- ザクマリンタイプ
- ザクテイサツ型
- ザクタンク
- ザク-R1
- ザクR1A
- ザク-R2
- ザクⅡ-RD4
- グフ-A型
- グフ-B型
- グフ・カスタム
- グフ-C型
- グフ-H型
- ドム
- ドム・トローペン
- リックドム
- アクト・ザク
- ゴッグ
- ハイゴッグ
- アッガイ
- アッグガイ
- ジュアッグ
- アッグ
- ズゴック
- ズゴック-S型

開発レベルを上げると生産可能になる

- ズゴック/CA
- スキウレ
- ハイザック
- マラサイ
- ドワッジ
- ドワッジ改
- リックドムⅡ
- イフリート
- イフリート改
- ゲルググ-S型
- ゲルググ/CA
- ゲルググ-A型
- ゲルググ-B型
- ゲルググキャノン
- ゲルググJ
- リゲルグ
- ギャン-Pタイプ
- ギャン/CA
- ギャン-A型
- ギャン-B型
- ザクⅡ-Z型
- ザク-MSN01
- ジオング
- Pジオング
- キュベレイ
- ズゴックE
- ゾゴック
- ゾック
- ベズン・ドワッジ
- ギガン
- ガッシャ
- GBアルファ
- GBベータ
- ガザC
- ケンプファー

開発プラン盗

- リクセンGM
- ジム・Sカスタム
- ジムコマンドG
- ジムⅡ
- ガンキャノン
- ガンキャノン-3
- ガンダム
- G-3ガンダム
- T-ガンダム
- Gリクセン型
- MK-Ⅱ
- 100シキ
- サイコガンダム

MA

初期生産可能

- アッザム
- ビグロ
- ザクレロ

開発レベルを上げると生産可能になる

- ヴァル・ヴァロ
- エルメス
- グラブロ
- ノイエ・ジール
- ブラウ・ブロ
- ノイエ・ジールⅡ

車両

初期生産可能

- マゼラアタック
- ダブデ
- ギャロップ

開発プラン盗

- ホバートラック

航空

初期生産可能

- ドップ
- ガウ
- ドダイ
- ファットアンクル
- ルッグン

開発レベルを上げると生産可能になる

- Gファイター
- トリアーエズ

航宙

初期生産可能

- ガトル
- ジッコ

開発プラン盗

- Sフィッシュ

艦船

初期生産可能

- パプワ
- チベ
- ムサイ
- グワジン
- ファルメル
- U型センスイカン
- ムサイK
- M型センスイカン
- ムサイS
- ユーコン
- ザンジバル
- HLV

開発レベルを上げると生産可能になる

- ザンジバル改
- ドロス
- ティベ
- マッドアングラー
- グワンザン

開発プラン盗

- マゼラン

軍事
MILITARY AFFAIRS

制圧モデルプラン

宇宙では連邦軍、地上ではネオ・ジオンを先行して制圧していこう

「ガルマの栄光」では敵勢力の本拠地が宇宙と地上に分かれている。そのため、宇宙と地上の両方をほぼ同時に進攻していかなくてはならない。進攻方針として宇宙では地球連邦軍、地上ではネオ・ジオンと、それぞれのサイドで本拠地を持たない勢力を先行して攻撃し、戦う相手をサイドごとで絞っていくとよい。

部隊はビグ・ザムを基点として、戦略線の確保と基地の制圧を行うMS数機（最大で9機くらい）の少数精鋭部隊を作る。敵勢力との隣接エリアには、マゼラアタックやドップなどを水増しユニットとして置き、少数精鋭部隊で進攻していけば、無駄な資金を使わずにすむ。ちなみにビグ・ザムに搭乗できるパイロットは、ガルマ、ドズル、シン・マツナガ、ランバ・ラルの4人。必ずビグ・ザムに乗せかえて出撃するようにしよう。

地球連邦軍の動き

南半球を制圧している連邦軍は、当然のように北へと進行してくる。本拠地のジャブローへは作戦を実行しないと攻撃できないので、メキシコとタイセイヨウ-1の防衛を強化するように。宇宙の連邦軍勢力はたいしたことはないので、早めにルナツーを落とそう。



↑↑地上のエゥーゴを先に倒すことになるだろう。

ネオ・ジオンの動き

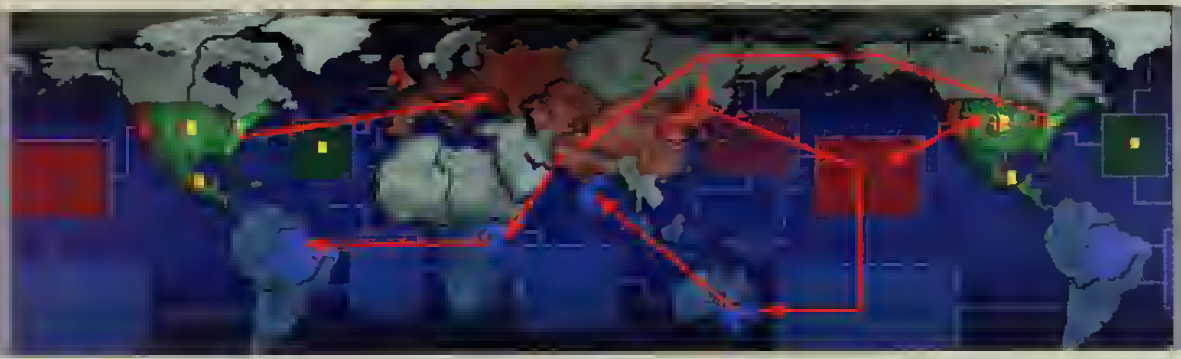
ユーラシア大陸を制圧しているネオ・ジオン。キャリフォルニア、ベルファスト、ハワイからの進軍が予想されるので、逆にこちらから攻め込んでしまいたい。宇宙は下回りで地球に進むので、こちらは挟み込むようにルナツーとア・バオア・クー方面から進軍しよう。



↑中盤以降、敵勢力は本拠地付近のみにできる。

EARTH SIDE

キャリフォルニアは当然のこと、早期にベルファスト、ペキン、ハワイを落としてしまいたい。ハワイを落としたらトリントンとマドラスを攻撃。そして、オデッサ、キリマンジャロ、ジャブローへ進むといいだろう。



SPACE SIDE

まず、ア・バオア・クーを制圧。サイド3まで進みネオ・ジオンの進軍を止める。同時にルナツーを落として連邦軍の動きを止めてしまおう。そして、地球上空を取ってフォンブラウンへと進むといいだろう。



新生ジオン 勝利への道程

ビグ・ザムの数＝進攻部隊の数と思って、戦闘エリアを多くしないように戦いを進めよう。拠点への攻撃にビグ・ザムを2機使うと楽だぞ。

1 ア・バオア・クー制圧後に連邦軍を排除

まず最初にすることは、MAに乗れるパイロットはすべてビグ・ザムに乗せかえること。そして、ア・バオア・クーへ2機のビグ・ザムを投入して落としてしまう。その足でサイド3まで進んで、ネオ・ジオンの進軍を止めてしまうのだ。

これと同時進行で1機のビグ・ザムを使って、ルナツーを落としてしまう。これで地球へのルートも確保できるのだ。もちろん、中立エリアへも少ないユニット（ガトル1機とか）を送り込んでおこう。敵との隣接エリアには、安価なユニットを大量に置いて敵勢力の侵入を防ぐようにするのだ。



←ア・バオア・クーは早めに落としてしまおう。地上からの進入を許すとエリアを逆に落とされてしまうので、警戒は怠らずに。

2 ロシア回りでユーラシア大陸へ進行しよう

地上ではドップorマゼラアタックの大量生産を行う。このユニットはタイセイヨウ-1とメキシコに配置。隣接敵エリアの敵数に応じて生産していこう。そしてキャリフォルニアへの進軍と、航空ユニット1機によるロシア回りの進軍を行うのだ。制圧している間にズゴックの開発を進めて、開発完了と同時に大量生産する。これが終わったら、ベルファストへの侵略を開始。同時にペキンまでの侵略ルートが完成していれば、ペキンも攻撃してしまおう。その後、大量生産したズゴックを再利用してハワイを攻撃するのだ。早期にネオ・ジオンの地上勢力をそぎ取るというわけ。



←北回りでペキンを落としてハワイへと進む。周辺の中立エリアへは、航空ユニットを単独で潜入させ、自軍エリアにしていこう。

3 余裕があるときは常にビグ・ザムを生産

ビグ・ザムは強い！　耐久が750もある上にIフィールドを装備しているので、ビーム兵器が一切きかないからだ。しかもシングルユニットなので敵に狙われやすいため、他のユニットへの被害を少なくできる特典もついている。新生ジオンの象徴でもある、このすばらしいユニットを大量生産しないでどうしますか!?　余裕があるときは常に生産を行って戦力増強にいそしむのだ。

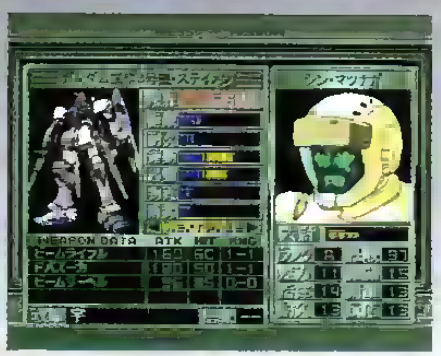
しかし、ビグ・ザムは海を渡って敵エリアに攻め込めないので、水関係のユニットを作ることを忘れずに行おう。ハイゴッグやズゴックを大量に、ズゴックEを指揮官用に少し用意するといいぞ。



←無理にでも余裕を作って、ビグ・ザムの生産をしていこう。なにせ、これが新生ジオンの切り札であり常用兵器なわけだから。

4 ザビ家仕様ビグ・ザムを開発して最終戦に挑め

ビグ・ザムの生産に資金がかかるので、おそらく開発レベルはあまり上げられないだろう。しかし、開発レベルに関係なく特別イベントでビグ・ザム/ZVが開発できるようになるのだ。もちろん、先に書いたように大量の資金が必要になるけど。運動性能を含めてパワーアップがなされているので、倒しにくかったエルメスやジオング、ギャプランなどを容易に倒せるようになるぞ。ただし、海越えの敵エリアへの進入はできない。ちなみに、ドロスにはビグ・ザムを搭載できるので、できれば1隻は作っておきたいところ。なんにしても、ビグ・ザム/ZVがあれば最終決戦も楽勝なのだ。

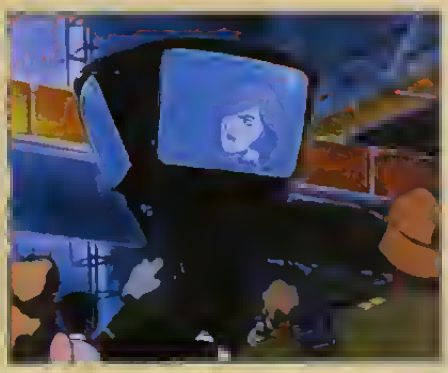


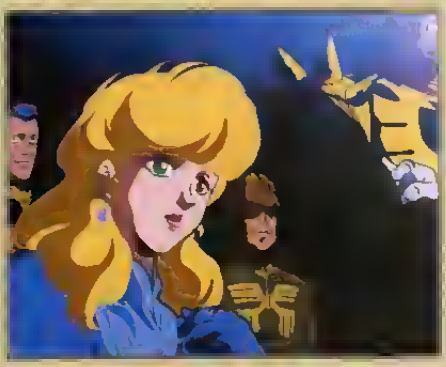
←強力なMSがほしいときは外交でもらうという手もある。軍需産業と同一軍需産業には、なるべく資金を使わないかたちで援助をしていこう。

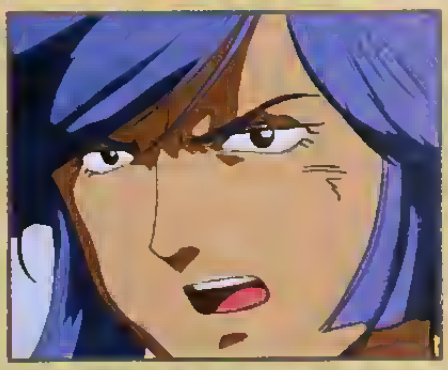
最もifに相応しい外伝

新生ジオン編

「もしも、ガルマが生きていたら…」一番喜んだのはドズルに違いない！







もしガルマが木馬に特攻をしなかったら…。もしガルマがその後も生き残っていたならば…。もしシャアの策略にハマらなかったら…。そんな「もし」を体験できるのが、この外伝シナリオ「ガルマの栄光・新生ジオン編」だ。キシリアが党首である「正統なるジオン・正統ジオン編」と共に、原作になかった勢力で楽しめるシナリオというわけ。ただシナリオとはいっても、劇的なストーリーや演出が用意されているわけではなく、他の外伝シナリオと同様に陣地取りゲームをターン制限なしでプレイできるだけなのだが…。しかし、ドラマは自分で作るものである！　シャア（キャスバル）がいる戦場があれば、ガルマを向かわせてみるも良し。レビルとガルマを戦わせて、ガルマの無意識の内に滲れ出る功名心を知ってみるも良しなのだ。プレイヤーの心の中で、自然とドラマは出来上がっていくわけなんだね。ギレンにキシリア、そしてドズルと、善しにつけ悪しきにつけ強い意志を持つ強者を見てガルマは大きく成長した。甘さの消えた顔立ちに長く束ねた髪、凛と通る澄んだ声に国民からの指示の高さでもわかるカリスマ性。そんな一回りも二回りも大きくなったザビ家の三男ガルマ・ザビが、ザビ家であることの責任を果たすため、ザビ家であるだけではなく個人としての力を世に知らしめるために、「新生ジオン」を旗揚げしていく魅力的なストーリー。それを心にとめておくと、より一層プレイを楽しむことができることだろう。

しかし、この「ガルマの栄光」の最大の見所はシナリオ云々ではなく、ガルマとドズルの兄弟愛ではなかろうか。ユニットを隣接させたときのボイス付きイベントでもわかるし、なんといってもオープニングの新生ジオン決起でのドズルの涙…（後にもう一度ドズルの涙を見ることになる）。まさに男泣きといったところだ。親兄弟を簡単に殺してしまえるザビ家において、これほど人間味溢れるシーンが見られることは「感動」である。ザビ家の中で、最も人間らしさを持っているドズル・ザビ。きっと自分の部屋では金魚を飼っているにちがいない。そして、読む本は感動小説…。「もし」違えれば、そうでなければ…。

唯一の弟が立派になって嬉しいのはわかるし、こういった武闘派の人間が涙もろいのもわかる　が、しかし怪しくないかいドズルくん。いくらなんでも喜びすぎだ。もしかして怪しい思想の持ち主では！　なんて勘ぐってみたりもしたくなる。いや、結構ガルマのような優男こそ…。やめよう、ドズルには奥さん（ゼナ）がいるし、ガルマには婚約者（イセリナ・エッシェンバッハ）がいる。そんなわけで、ガルマとドズル、この2人が真っ当な兄弟愛を貫けるよう祈りつつプレイしてみよう。

WRITER'S VOICE　凛々しくなっても「坊や」は「坊や」

自ら努力を作り上げ、逞しくなったガルマ。しかし、オープニング後のドズルとの会話や、シャアと戦闘に入るときの会話などから、まだ「坊や」が抜けきれていないことがわかる。悲しいかな、末っ子は甘えん坊になるという言葉は本当のようだ。これらのこと（特にシャアとのイベント）を知ってプレイをしていると、「甘さが消えた〜」とか「ジオンを背負って立つ〜」という戦闘前のボイスがギャグに思えてくる。すでにプレイ中に見た　という方もいるとは思うが、どのように感じただろうか。同じような受け止め方をした人はいるだろうか。いないとしたら、自分のヒネタ感性がちょっとイヤな感じだ。



←「はかったなシャア！」といってほしかった感はあるが、こういった優しい部分も含めてシオン国民はガルマについてくるのだろう。

アクシズ
AXIS
ハマーンの嘲笑



ミネバ・ザビを頭首に、実務をハマーン・カーンが取りまかなうアクシズ。漆黒の闇から舞い戻り、地球制圧をもくろむといった、少しダークサイドな感じのする勢力だ。最も進化した兵器レベルを体験できるぞ。

初期戦力 STARTING DATA

勢力図と総資産

ドズルとゼナの娘にして、正統なザビ家の後継者ミネバ。そしてミネバを頭首に掲げて、ジオン再興をはかるハマーン率いるアクシズ。アクシズが大きな戦いを起こした『Zガンダム』や『ガンダムZZ』と同じく、敵対するのはエゥーゴとティターンズの2勢力だ。アクシズを本拠地に、ア・バオア・クーにオデッサという収益の高い拠点を有しているためか、外交による貿易収益が低めに設定されている。また、時代的に一年戦争よりかなりの年数が経過しているので、開発部のレベルは高く、ユニット自体も優れたものが用意されている。最も、敵勢力も自軍と同様に強化されているが…。戦いを引き延ばして、強いユニットの登場を楽しむのもいいだろう。

総資金	敵対勢力		その他外交勢力		
50.000 [VERY EASYでは 70.000]			サイド6	月都市群	木星船団
総資源	エゥーゴ	ティターンズ	普通	普通	良好
50.000 [VERY EASYでは 70.000]	友好度：普通	友好度：良好	味方軍需産業	敵軍需産業	
			良好	嫌悪	

勢力図

特別エリア数 3　制圧エリア数 10

地球圏MAP

地球圏の自軍エリアは、資源の豊富なオデッサを拠点に4つ。一年戦争本編の1部と同じような戦略が使えるだろう。しかし、地球圏には敵勢力の本拠地がないので、資源の豊富なジャブローを先に制圧することも可能なのだ。



宇宙圏MAP

自軍の本拠地・アクシズがある宇宙。同様に敵2勢力の本拠地ラビアンローズとグリプス2も対面に鎮座している。特別エリアに近いところに自軍本拠地があるので、宇宙・特別エリアの制圧は比較的楽に進めることができるだろう。



パイロット&ユニット

開始当初、アクシズのパイロットは7人と少ないが、全てのパイロットが高い能力を有している。一見、低いと思われるグレミー・トトも、ランクが上がると十分に使えるニュータイプへと成長するぞ。また、50ターン以降に発生する特別イベントでは、あの赤い彗星を仲間に加えることができるので、人員には決して困らないだろう。アクシズの切り札の1つになるMAノイエ・ジールには、ユーリ・ハスラーとデザート・ロンメル以外の全員が搭乗できるので、困るどころか楽といってもいいかもしれない。

パイロットリスト／初期配置エリア



ハマーン・カーン
(グワンザン/アクシズ)



ユーリ・ハスラー
(ティベ/ア・バオア・クー)



デザート・ロンメル
(ドワッジ改/オデッサ)



ラカン・ダカラン
(ドワッジ改/カザフスタン)



マシュマー・セロ
(ギャン-B型/P-オデッサ)



キャラ・スーン
(ギャン-B型/P-オデッサ)



グレミー・トト
(ギャン-B型/ヨーロッパ1)

所有ユニット

使えるユニットNo.1のノイエ・ジールをはじめ、ギャン-B型やドワッジ改、グワンザンといった強力なものがそろっている。また量産ユニットとには、ザク改やザク-R2、リックドムIIなどが用意されている。他にもアクト・ザクにゲルググ-A型など、後半も活躍できるユニットがあるので、壊さないよう大切に使っていこう。また、ティベにザンジバル、ガウといった輸送ユニットも充実している。

1ターン目に提案される開発プラン

- スキウレ
- イフリート
- リックドムII
- ゾック
- グラブロ
- ブラウ・ブロ
- ドロス
- マットアングラー

開発提案されていないが所有しているユニット

・アクト・ザク　・ギャン-B型　・ゲルググ-A型　・リックドムII　・ドワッジ改
・ノイエ・ジール　・ティベ・グワンザン

戦力の要となるユニット

なんといってもノイエ・ジール。この自軍最強ユニットにハマーンを乗せて戦うといいだろう。Iフィールドを持ったこのユニットは、ビーム攻撃を受け付けないので、20部隊の敵を相手に勝利することも可能だ。ノイエ・ジールと同様に、最終局面まで使えるドワッジ改には仕官を乗せて使うように。ゲルググ-A型やアクト・ザクも仕官搭乗機とスタックすれば、十二分に能力を発揮してくれる。

ノイエ・ジール



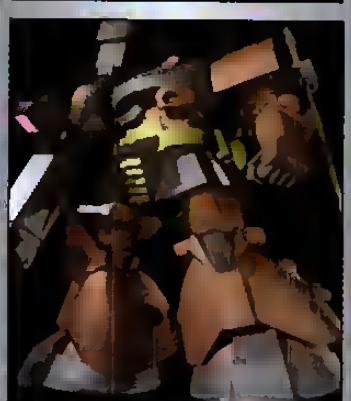
地上で使えないのを除けば文句なし。たたし実弾や直接打撃が強い兵器相手だと厳しい。

ゲルググ-A型



耐久力があってシールドを装備しているので、耐久力のない機体の前にスタックしよう。

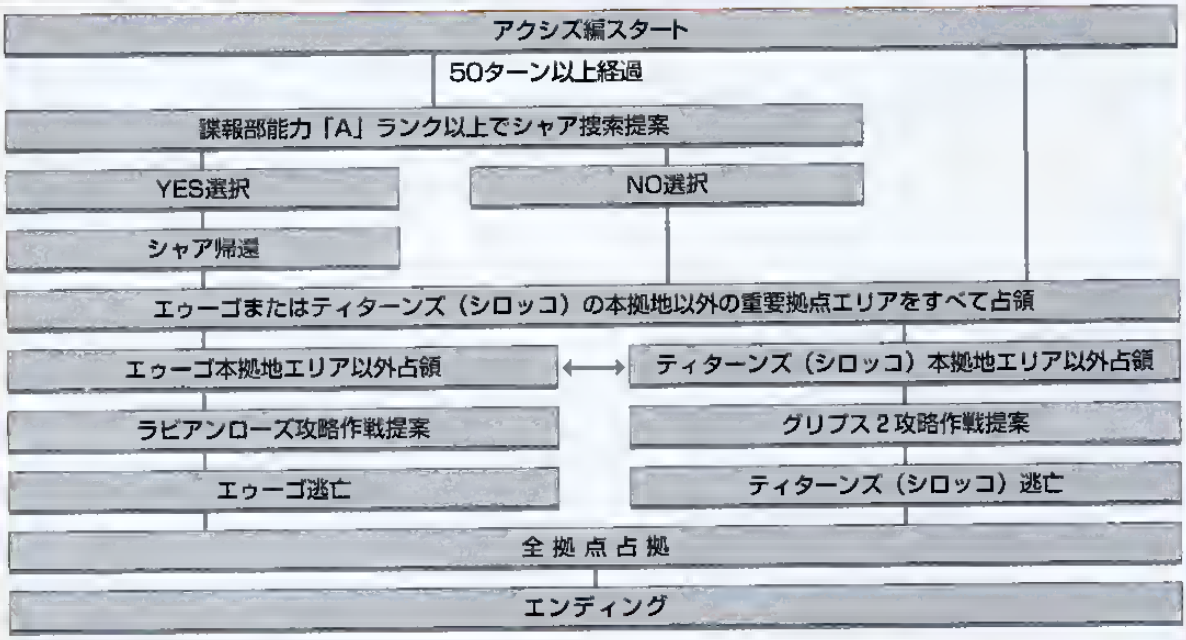
ドワッジ改



射程が2なので削り攻撃もできる。やはり、ラカン・ダカランを乗せるのがベストかも。

戦術 STRATEGY

ハマーンの嘲笑　イベントチャート



適当なMSの量産で敵勢力にスキを与えるな

アクシズ編をプレイする上での1つの目標は、ノイエ・ジールⅡとキュベレイを開発（適性技術以外が20近くないと開発できない）することにある。非常に強力なユニットなので、最大の目的「地球と宇宙の完全制圧」も楽になるだろう。しかし、問題はそれらのユニットを開発するまでを、どのように凌ぐかである。ガトルやドップ、マゼラアタックといった水増しユニットを大量に作っておくのは当然のこと、戦闘（特に地上での戦闘）で使うMSもある程度は量産しなくてはならい。開発にお金をかけるならば高いユニットは作らずに、ゲルググ-A型やリックドムⅡ、ハイゴッグといった安価なMSを作るしかないだろう。また、外交を使ってお金を増やしたり強力なユニットを入手するのを忘れないように。

➡適性技術レベルも多少上げて、ハイザックを作れるようにしよう。早い安いで味はそこそこのMSなのだ。





⬅キュベレイやノイエ・ジールⅡは、ジ・Oやνガンダムと同じように、たった1機で戦局を変えてしまう強さを持っている。

特別イベント

シャア、アクシズへの帰還

必要資金：　なし

条件　ゲーム開始：50ターン以降
＋諜報部能力「81」以上

「ハマーンの嘲笑」の特別イベントでは、あの赤い彗星のシャアを仲間にできる。50ターン以降に諜報部の能力が高いと発生するイベントなので、常に諜報部能力を高くしておけば問題ないだろう。シャアはハマーンに匹敵する優秀な能パイロットなので、是非とも仲間にしておきたい。エルメスやノイエ・ジールⅡ、キュベレイといったサイコミュ兵器を活用できる人物でもある。ただし、イベント実行後は諜報部能力が最低になってしまうので、資金を毎ターン2000ずつ投入して、なるべく早く諜報能力の回復をするように。



アクシズ 生産可能ユニットリスト

パイロットにニュータイプが多いためか、サイコミュを搭載した兵器を作ることができる。量産機にハイザックを早めに作っておきたいところ。

初期開発部能力	基礎技術Lv9	MS技術Lv9	MA技術Lv9	敵性技術Lv

MS

初期生産可能

ザクⅠ
ザクⅠ/RR
ザクⅡ-C型
ザクⅡ-F型
ザクⅡ-F/SM
ザクⅡ-J型
ザクⅡ-S型
ザクⅡ-S/DZ
ザクⅡ-FS/GZ
ザクⅡF2
デザートザク
ザクキャノン
ザクマリンタイプ
ザクテイサツ型
ザクタンク
ザク-R1
ザク-R1/SM
ザクR1A
グフ-A型
グフ-B型
ゴッグ
アッガイ

開発レベルを上げると生産可能になる

ハイザック
ハイザックC
ザク-R2
ザクⅡ-RD4
グフ・カスタム
グフ-C型
グフ-H型
ドム
ドム/RR
ドム・トローペン
ドワッジ
ドワッジ改
リックドム
イフリート
イフリート改
ゲルググ-S型
ゲルググ/RR
ゲルググ-A型
ゲルググ-B型
ゲルググ-B/SM
ゲルググキャノン
ゲルググM
ゲルググM/FS
リゲルグ
ギャン-Pタイプ
ギャン/RR
ギャン-A型
ギャンキャノン
ハイゴッグ
ズゴック
ズゴック-S型
ズゴックE
ゾック
GBアルファ
GBベータ
ザメル
ケンプファー

MA

初期生産可能

アッザム
ビクロ
ザクレロ

開発レベルを上げると生産可能になる

ヴァル・ヴァロ
ビグ・ザム
グラブロ
ライノサラス

特別イベントで生産可能になる

ビグ・ザム/ZV

車両

初期生産可能

マゼラアタック
ダブデ
ギャロップ

開発プラン盗

ビックトレー

航空

初期生産可能

ドップ
ドップ/GZ
ドダイ
ルッグン
ガウ
ファットアンクル

開発プラン盗

コアブースター
ファンファン

航宙

初期生産可能

ガトル
ジッコ

艦船

初期生産可能

パプワ
ムサイ
ファルメル
ザンジバル
チベ
グワジン
ドロス
ユーコン
HLV

開発レベルを上げると生産可能になる

ムサイK
ムサイS
ザンジバル改
ティベ
グワンザン
マッドアングラー

開発プラン盗

ペガサス
グレイファントム

軍事
MILITARY AFFAIRS

制圧モデルプラン

宇宙圏の制圧を先行しながら地球圏の戦力を整えていこう

宇宙から先に制圧していく理由は、最強ユニットのノイエ・ジールが宇宙でしか使えないからだ。

ノイエ・ジールは、敵軍が自軍と同数以上ならば、他のユニットの前に出して盾がわりにするとよい。敵部隊の数が多い場合は、ノイエ・ジールのみを先行させて敵エリアへ投入。進入口付近で戦って、頃合いを見て脱出するといった戦いを繰り返して、敵の数を少しずつ減らしていく。敵軍がある程度減ったら本隊を投入して、本格的に戦っていくといいだろう。

こうして宇宙圏制圧を進める中で、地上の戦力を充実させていき、ある程度戦力が整ってから地上制圧に乗り出すといいだろう。また、地上にはハマーン以外のパイロットを終結させよう。

エゥーゴの動き

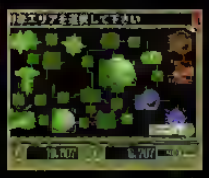
赤道上をグルリと制圧しているエゥーゴ。それほど派手な動きはないが、挟まれているのは気分が悪い。宇宙ではサイド3からの進軍が予想される。逆に、そちら方面さえ抑えてしまえば問題はないだろう。しかし、まず最初はソロモンの攻略が先決だ。



⬆地上のエゥーゴを先に倒すことになるだろう。

ティターンズの動き

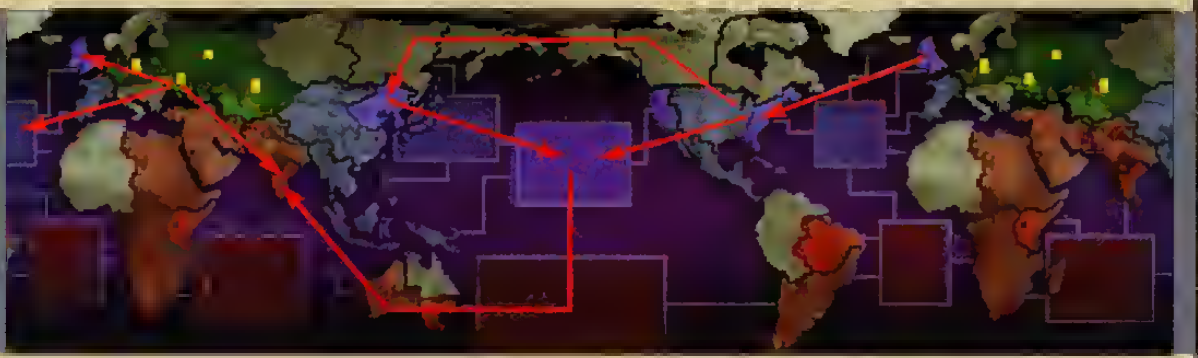
ティターンズは南半球を制圧している。後半に登場するティターンズのMSを考えると、先にたたいておきたいが、立地的にエゥーゴを優先する。宇宙では、サイド7から上を回ってソロモンまでを制圧している。地球へのルート確保にソロモンを落としてしまいたい。



⬆中盤以降、敵勢力は本拠地付近のみにできる。

EARTH SIDE

地上唯一の特別エリア・オデッサ。最初はズゴックやハイゴッグを作って、ベルファストを攻略しにいく。その後タイセイヨウ-1を渡って北アメリカ大陸へ向かうように進軍をするといいだろう。



SPACE SIDE

サイド3回りに進む部隊と、ソロモンを通ってルナツーへ進む部隊を作る。片方の部隊は、ノイエ・ジールを使った少数精鋭。もう片方はできるだけMSを集めた大部隊を作ろう。中立エリアはガトルなどで制圧していく。



アクシズ 勝利への道程

宇宙に敵本拠地が集中しているので、先に地上を攻めたい。が、それは叶わない夢なので宇宙先行で進軍して、戦力が整ってから地上を攻めよう。

1 ハマーンをノイエ・ジールに乗せて戦おう

ミネバの希望を裏切ってしまうが、エースパイロットのハマーンをノイエ・ジールに乗せて戦力として使うようにしよう。大事な少数精鋭部隊の要となってくれるぞ。また、1ターン目から開発可能なリックドムⅡにMA搭載能力のあるドロス、水中戦を強化したいならグラブロといったユニットの開発をするといいだろう。宇宙の大部隊用にブラウ・ブロを作って、グレミー・トトなどを乗せてもOK。外交状態も全体的に悪いので、早いうちに状態を良くしておくことも必要だ。長い目で見ると、この最初のうちの投資が大きな収益として返ってくるぞ。



←能力が異様に高いハマーンを使わない手はない。自軍最強ユニットのノイエ・ジールを与えて、前線に投入し、存分に働いてもらおう。

2 地上の戦力が整ったら勢力拡大を始めよう

地上で水陸両用MS（ズゴックかハイゴッグ）を量産したら、タイセイヨウ方面からアメリカ大陸へと渡ろう。ベルファストへは、初期ユニットのガウにMSを載せて進攻すればOKだ。ティターンズのオデッサへの侵略が怖いならば、ドップなどの水増しユニットを置いておくか、思い切ってアラビアへ進軍してもかまわない。宇宙からアクト・ザクやザク改などを降ろしているならば、マドラスを攻略してインドヨウまで進み、そこに水増しユニットを配置しよう。ティターンズの動きを自由にさせないためだ。ロシアを横断してカナダ方面へ進む単独ユニットも忘れずに進軍させておこう。



←ズゴック&ハイゴッグは地上完全制圧まで使えるので、惜しまずにドーンと大量生産してしまおう。ズゴックEが数機あると更に良い。

3 シャアを呼び戻して戦力を強化

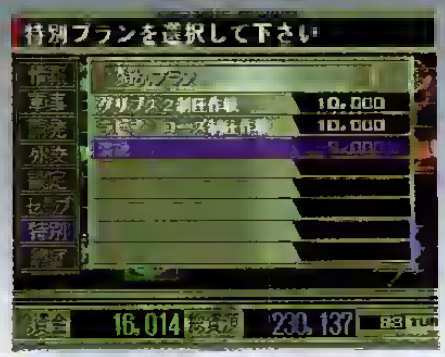
アメリカ大陸を渡って、ロシア回りでペキンを攻略したらハワイへと進み、次はオーストラリア大陸だ。おそらく、その頃には宇宙はほぼ制圧が終わって、敵本拠地を間近にしていることだろう。エルメスやジオングが完成しているならば、グレミー・トトを載せて、敵部隊を誘い出しては破壊してといった行動を始める。もちろん、ハマーンのノイエ・ジールも同様に使うのだ。敵勢力は2つあるのだから。そして、50ターンを迎えたら早急にシャアを呼び戻してさらに戦力を強化する。敵本拠地の部隊削減にいそしもう。開発も急ぎ進めて、ノイエ・ジールの開発を行いたいところだ。



←特別イベントでは諜報部能力が最低まで落ち込んでしまう。能力Sまで回復するには4～6ターンほどかかるぞ。

4 宇宙へ戦力を集中して最終戦に備える

先に本拠地への攻撃が可能になった勢力には、敵本拠地の駐留部隊に対して本格的な削りを始める。ある程度のめどが立ったら大部隊を送り込むのだ。恐らくはエゥーゴになるはず。この行動をしている間は、水増しユニットを使ってもう片方の敵勢力の足を止めておこう。だまし通せるものでもないけどね。ただし、敵ユニットにZガンダムやジ・Oが出てきたら、永遠と両勢力の削りを続けて、ノイエ・ジールⅡやキュベレイが完成するのを待つしかない。並みのユニットでは毛ほどのダメージも与えられないからだ。地上制圧が完了したら、地上戦用ユニットは廃棄して資源にしよう。

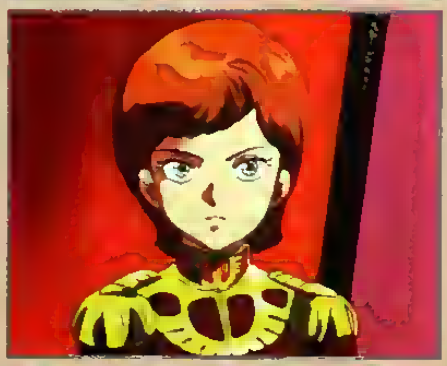


←敵勢力の本拠地を攻撃するには、特別プランの実行が必要。必要な資金は、それぞれ10000と高めになっている。

アクシズ編

どこか会話がずれている…『ガンダムZZ』のキャラクターたち







『ハマーンの嘲笑』に登場するキャラクターのほとんどは、『機動戦士ガンダムZZ』に登場した者たち。ハマーンとユーリ・ハスラー、そして当然シャアも違う畑の人たちだ。この3人とその他マシュマー・セロ、キャラ・スーン、グレミー・トト、ラカン・ダカラン、デザート・ロンメルを比べてみよう。どこか真面目さが足りない気はしないだろうか。真面目さというよりは、本人たちは極めて真剣だけれど、言動がギャグ（死語）になっている感じなのだが…分かってもらえるかな？　原作のTVアニメを知っている人は、こんなことを書かなくても「わかってるよ！」って感じなのだが、そうなのだ、『ガンダムZZ』は『ガンダムシリーズ』初のギャグアニメだったのだ（SD系は除く！）。かなり軽いノリの『ガンダム』で、主人公がZガンダムを盗もうとするエピソードから始まり、本作品にも登場するヤザンのギャグ人間化、ブライトの不倫疑惑など、挙げたらきりがないほどのギャグエピソードが満載なのだ。ただ、物語が後半になるといきなり重い内容に早代わり、いつもの『ガンダム』に戻ってしまったという珍妙な作品でもあるのだけどね（個人的にはかなり好き）。確かに、本作品に置けるキャラのメッセージのどこかしらに、ギャグではない少し重い感じを受ける部分もある。気づかない人は「なんだコイツ!?」で済んでしまうようなメッセージだが、どこか赤塚氏作の『天才バカボン』的な重さがあるように感じられるのだ。実際のプレイではそんなことは関係ないので、どうか気楽に、でも戦略は真剣にプレイするといいだろう。しかし、原作アニメを見たことがないという人は、一度、見てみるといいかもしれない。この手のゲームは原作を知っていると、何倍にも面白さが膨れ上がること間違いないから。

さて、「ガンダムZZ」の5人は出所がわかったが、ユーリ・ハスラー「この人は誰？」とは思いませんか。実はこの人、『機動戦士ガンダム0083　スターダストメモリー』に登場した人なのだ。アクシズよりデラーズ・フリートの後方支援をするために派遣され、「星の屑作戦」の最後を見た生き証人なのである。コロニーが地球に落下したときに口から出た一言、「男たちの魂の輝きだ」は心が奮える言葉だった。もしかしたら、本作品の「ハマーンの嘲笑」に、ジオンの魂が形になったようなMAノイエ・ジールが初期配置されているのは、その絡みなのかもしれない。

最後に、ハマーンとシャアについてだが、これに関しては語るまでもない…って感じでしょう。なので、この2人が隣接したときに出るメッセージについて少し。ハマーンは珍しく本音が出ているようなのだが、シャアの返答にどこか「うさん臭さ」を感じてしまう。自身の存在を欲している人にいう言葉ではないような気がしませんか？

WRITER'S VOICE　強化され過ぎたマシュマー・セロ

アクシズの魅力的なキャラクターNo.1（?）であるマシュマー・セロ。ハマーン様より頂いたバラを何より大切にして、ハマーン様を我が命とし、ハマーン様をのすべてを信じるハマーン様の騎士。『ジオンの系譜』でも、そんなハマーン様一筋であるマシュマーの姿を見ることができる。戦闘をするとき、戦闘に勝利したとき、そしてハマーン様のユニットと隣接したとき。しかし、この隣接したときに起こるハマーン様との会話は、原作『ガンダムZZ』で強化人間にされた後のマシュマーを彷彿させて、ちょっとヤな感じだ。ただマシュマーにしてみれば、ひたすらにハマーン様のことを考えられて幸せなのかもしれないけどね。



←ハリーのディアナ信仰もビックリの入れ込みよう。というよりは、強化前のマシュマーは、すでにマインドコントロールされていたのかもね。

ネオ・ジオン
NEO ZEON

逆襲のシャア



ザビ家独裁政治を廃し、スペースノイドの真の自治権を勝ち取るために立ち上がった男、シャア・アズナブル。地球の重力に魂を引かれた者たちを粛清し、ニュータイプによる新たな世作りを目指すという理想は、大勢の協力者とともに、いま実現へと向かいつつある。父の目指した未来は目の前に迫っていた。

初期戦力 STARTING DATA

勢力図と総資産

シャア・アズナブルの正体は、ジオン公国の創始者であるジオン・ダイクンの忘れ形見、キャスバルであった。ニュータイプによる人の革新を目指すシャアは、自分に賛同する仲間とともに新たなるジオン、ネオ・ジオンを結成。月のグラナダを本拠地とし、周辺地域と地球の北米大陸を勢力下に治めた。グラナダの近くにはサイド3、キャリフォルニアの近くにはニューヤークというように、ネオ・ジオンの支配地域のすぐそばにはジオン公国の最大規模の基地が存在しているのが大きな特徴。このように、常にジオンの脅威にさらされながらも、地球連邦軍とも戦っていかなければならないのだ。地球の重力に魂を引かれた人々への粛清を成しえる日は…近い。

総資金

50.000 [VERY EASYでは 70.000]

総資源

50.000 [VERY EASYでは 70.000]

敵対勢力



地球連邦軍

友好度：険悪



ジオン公国

友好度：険悪

その他外交勢力

サイド6	月都市群	本星船団
親密	親密	良好
味方軍需産業		敵軍需産業
嫌悪		険悪

勢力図

特別エリア数 2　制圧エリア数 9

地球圏MAP

北米大陸をほぼ掌握しているものの、そこは同時に最大の激戦区。ジオンはニューヤークからタイセイヨウを経てヨーロッパ、アフリカ地域を支配。地球連邦軍は西のハワイ、南のジャブローからキャリフォルニアを狙っている。



宇宙圏MAP

月基地グラナダのすぐそばにはサイド3があり、隙あらばジオン軍の攻撃が待ち構えている。唯一の地球降下ポイントであるP.アメリカだが、スタート時にはグラナダから進軍ルートの確保ができていない点が厳しい点ではある。



パイロット&ユニット

基本的には初期状態のパイロットと機体の組み合わせがベスト。特にシャリア・ブル、ララァ・スン、クスコ・アル、マリオン・ウェルチの4人とNT専用MAの組み合わせは、まさに最強の一言に尽きる。これにシャアを加えるとネオ・ジオン最強の部隊が編成され、宇宙での戦いでは無敵の強さを誇る。それに比べると地上軍のパイロットはニュータイプではないため、能力的にはややおとなしめ。とはいえ、ベテランパイロットのアポリーとロベルト、グラブロのブーンはとても頼りになる存在で、要となる戦闘ではぜひとも投入したいところだ。

パイロットリスト／初期配置エリア



キャスバル
(リックドム(キャスバル専用)
/グラナダ)



シャリア・ブル
(ブラウ・ブロ/ウチュウ-13)



ドレン
(ファルメル/ウチュウ-11)



ブーン
(キャリフォルニア)



クスコ・アル
(エルメス/P-アメリカ)



ララァ・スン
(エルメス/ウチュウ-11)



アカハナ
(キャリフォルニア)



マリオン・ウェルチ
(エルメス/P-アメリカ)



アポリー
(ドム/メキシコ)



ロベルト
(ドム/メキシコ)



デニム
(ザク改/アメリカ)



ジーン
(ザク改/アメリカ)



スレンダー
(ザク改/アメリカ)

所有ユニット

技術力が低いため、初期に生産できるのはザク、グフ、水陸両用でズゴックまで。序盤は宇宙に地上にザクを大量に所有しているので、ザクは追加生産する必要はない。特に宇宙では、エルメス、ブラウ・ブロの活躍がめざましく、極端な話、他のユニットはオトリとしてあればいいと言ってもいい。艦船ユニットのティベとムサイは搭載量が少なく使いにくいため、早めにザンジバルを生産して戦線に投入しよう。

1ターン目に提案される開発プラン
- グフ重装型
- グフ飛行タイプ
- ダブデ

開発提案されていないが所有しているユニット

・リックドム(キャスバル専用)　・ザク改　・ドム　・ブラウ・ブロ　・エルメス
・グラブロ　・ティベ

戦力の要となるユニット

ネオ・ジオンの強さはMAにあると言っても過言ではない。敵戦艦、敵MS部隊を一撃のもとに次々と沈めていくさまは、見ているだけで爽快。序盤の宇宙戦は、NT搭乗のMAと基地制圧用のMS、オトリ用のガトル数機さえあれば、ほとんどの拠点を制圧できる。地球でも水中戦であれば同様のことがいえる。ブーン搭乗のグラブロの強さは圧倒的だ。その分、地上戦で苦戦を強いられる展開になる。

ブラウ・ブロ



シャリア・ブル搭乗の1機のみ配備。ララァとともにシャアの援護に回ろう。

エルメス



3機のエルメスが宇宙を征するといってもいいぐらい無敵の強さを誇る。

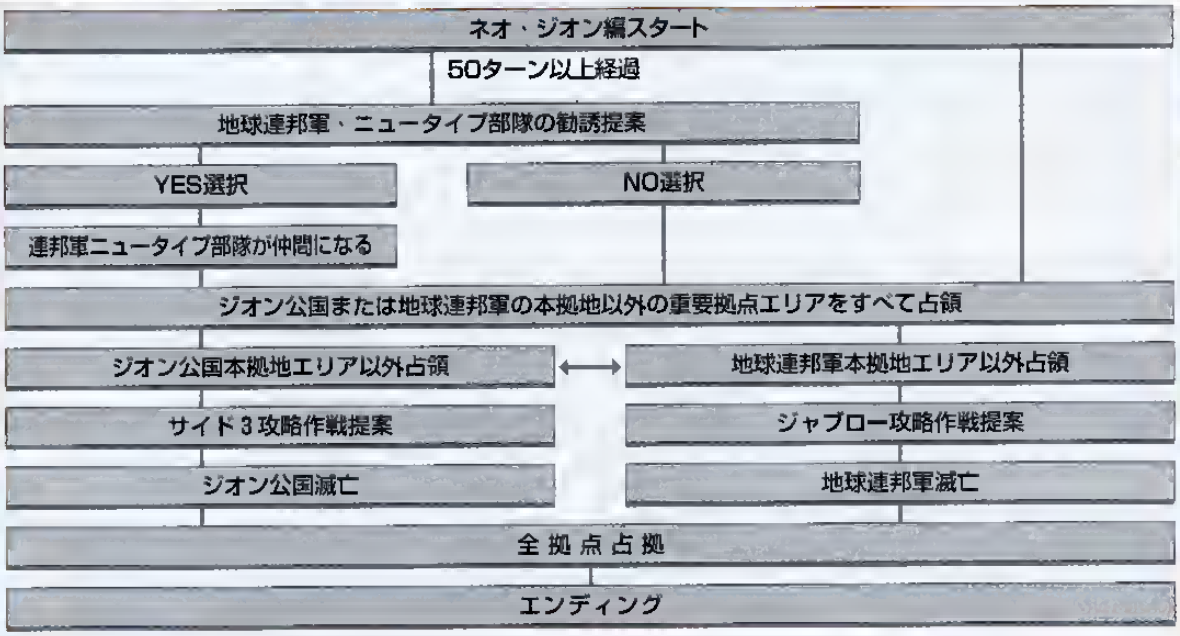
グラブロ



水中戦で最も頼りになるユニットなので、要となる戦闘では必ず投入したい。

戦術

逆襲のシャア　イベントチャート

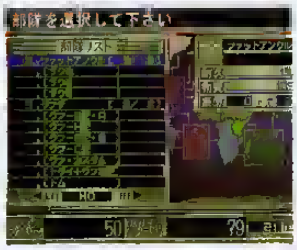


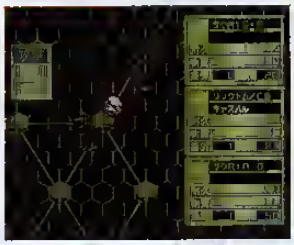
地上兵器の早期開発がカギ 50ターン後はパイロットも充実!!

宇宙戦ではNT専用MA、水中戦ではグラブロの存在で常に有利な展開で戦えるネオ・ジオンだが、地上戦では旧型兵器とパイロット不足で苦戦はまぬがれない。少しでも楽な展開に持っていくためには、ドムクラスのMSの早期投入を意識して開発に力を注いでいきたい。MAに関しては、初期配置にあるエルメス3機とブラウ・ブロ1機あれば十分なので、MS技術と基礎を中心にレベルを上げていこう。

特別イベントでは、連邦のホワイトベース隊が連邦の兵器とともに仲間に加えることができる。宇宙では無敵を誇るネオ・ジオンも、地上ではパイロット不足に悩まされていただけに、アムロをはじめとした優秀なパイロットが加わることで問題は一気に解決。その後の展開が圧倒的に有利になる。

➡地上戦の主力はドム、ドムが開発可能になるまではグフとザク（あるいはズゴック）、マゼラアタックで戦っていこう。





←ララァのエルメスとシャリア・ブルのブラウ・ブロを護衛にまわしながら、キャスバルも積極的に戦闘に参加させよう。

特別イベント　聞こえるか、アムロ・レイ

必要資金：　なし

条件　ゲーム開始：50ターン以降 ＋キャスバルの経験値600以上

ニュータイプ同士か戦うことに疑問を感じたキャスバルは、連邦軍のホワイトベース隊との接触を試みた。これを実行すると本拠地グラナダに連邦軍の進入（マゼラン、サラミス2隻、ジム15機）を許してしまうことになるか、連邦兵器とともにアムロたちが仲間になってくれるほうが心強い。仲間に加わるキャラとユニットは、ブライト（ペガサス）、アムロ（G-3ガンダム）、カイ（ガンキャノン）、ハヤト（ガンタンク）、リュウ（ジム）、スレッガー（ジム）、セイラ（ジム）、ミライ（ペガサス）の8人。最強の地上部隊として今後の戦果が期待できる。



ネオ・ジオン 生産可能ユニットリスト

総帥であるキャスバルの活躍の機会を増やすためにも、キャスバル専用リックドムの次なる機体、ガンダムやジオングの開発を急がせよう。

初期開発部能力 | 基礎技術Lv5 | MS技術Lv5 | MA技術Lv5 | 敵性技術Lv3

MS

初期生産可能

ザクⅠ・A
ザクⅡ-C型・A
ザクⅡC/CA
ザクⅡ-F型・A
ザクⅡ-J型・A
ザクⅡ S型・A
ザクⅡS/CA
デザートザク
ザクキャノン
ザクマリンタイプ
ザクデイサツ型
ザクタンク
ザク-R1・A
ザクR1A・A
ザクⅡ-Z型
グフ-A型
グフ-B型・A
ゴッグ
アッガイ
ズゴック高機動型
ザク後期型(ザクマシンガン)
高機動型ザク後期型(ザクバズーカ)
高機動型ザク(J-ライデン専用機)
宇宙用高機動試験型ザク
グフ改良型
ドム
ドム(黒い三連星専用機)
リック・ドム
リック・ドムⅡ (ツヴァイ)
イフリート
イフリート改
ギャン
ギャン(シャア専用機)
ギャン(量産型)
高機動型ギャン
高機動型ギャン(J-ライデン専用機)
高機動型ギャン(黒い三連星専用機)
ギャンキャノン
サイコミュ試験用ザク
サイコミュ高機動試験用ザク
ジオング
ジオング(完成機)
ジオング(頭部パーツ)
ハイゴッグ
アッグガイ
ジュアッグ
アッグ
ズゴック(指揮官用)
ズゴック(シャア専用機)
ズゴックE(エクスペリメント)
ゾゴック
ゾック
ベズン・ドワッジ
アクト・ザク
ギガン
ガッシャ
ガルバルディα
ガルバルディβ
ケンプファー
ハイザック(マシンガン) ティターンズ&ジオン
ハイザック(ビームライフル)
ハイザック(ビームライフル)
ハイザック・カスタム・ティターンズ&ジオン
先行量産型ゲム(ロケットランチャー)
ガンキャノン(スプレーミサイルランチャー)
ガンダム(ハイパーバズーカ)
バストライナー
先行量産型ガンダム(ロケットランチャー)
先行量産型ガンダム(ロングライフル)
ガンダムMK-Ⅱ (ハイパーバズーカ)
ガンダムMK-Ⅱ/エゥーゴ仕様(ハイパーバズーカ)
百式(メガバズーカランチャー)
サイコガンダム
バウンドドック

開発レベルを上げると生産可能になる

ザク改
ハイザック・A
マラサイ
ザク-R2 A
ザクⅡ-RD4
ザク-MSN01
グフ・カスタム
グフ-C型
グフ-H型
ドム
ドワッジ
ドワッジ改
リックドム
リックドム/CA
リックドムⅡ
イフリート
ゲルググ-S型
ゲルググ/CA
ゲルググ-A型
ゲルググ-B型
ゲルググキャノン
ゲルググJ
リゲルグ
ギャン・Pタイプ
ギャン/CA
ジオング
Pジオング
ハイゴッグ
アッグガイ
ジュアッグ
アッグ
ズゴック-S型
ズゴック/CA
ズゴックE
ゾゴック
ゾック
ベズン・ドワッジ
アクト・ザク
ギガン
ガッシャ
GBアルファ
GBベータ
ケンプファー
ガンダム/CA
バストライナー
Rディアス
100シキ
100シキ・ML

MA

初期生産可能

アッザム　ザクレロ　ビグロ

開発レベルを上げると生産可能になる

ヴァル・ヴァロ　ブラウ・ブロ　ライノサラス
グラブロ　エルメス

開発プラン盗

ビグ・ザム　ボール・Pタイプ
ノイエ・ジール　ボール

車両

初期生産可能

マゼラアタック　ギャロップ

開発レベルを上げると生産可能になる

ダブデ

開発プラン盗

61シキセンシャ　ホバートラック　ビックトレー

航空

初期生産可能

ドップ　ルッグン　ファットアンクル
ドダイ　ガウ

開発プラン盗

ファンファン　デプロッグ　ミデア
TINコッド　ドン・エスカルゴ　ミデア改
フライマンタ　デッシュ

航宙

初期生産可能

ガトル　ジッコ

開発プラン盗

CFⅡ-FB　パプリク　Gファイター
トリアーエズ　コアブースター　Gディフェンサー
Sフィッシュ　コアファイター

艦船

初期生産可能

パプワ　ザンジバル　HLV
ムサイ　チベ　ムサイ最終型
ファルメル　ユーコン
ムサイ後期型　マッドアングラー

開発レベルを上げると生産可能になる

ドップ　ルッグン　ファットアンクル
ドダイ　ガウ

開発プラン盗

コロンブス　マゼラン　アルビオン
コロンブス改　マゼラン改　バーミンガム
サラミス　ペガサス
サラミス改　グレイファントム

軍事 MILITARY AFFAIRS

制圧モデルプラン

地上制圧地域によって先に倒す勢力を決定

各キャラクターとユニットの初期配置は特に変更する必要もなく、そのまま侵攻を開始してかまわないベストな状態からスタートする。宇宙はア・バオア・クーとルナツーから、地上はニューヤークからそれぞれ侵攻を開始しよう。宇宙はニュータイプ部隊の活躍により圧倒的ともいえるレベルで拠点を制圧でき、25ターン目ぐらいにはサイド3以外の地域を制圧することが可能。その後のニュータイプ部隊の行動だが、パイロット不足に悩む地上に送ってもいいし、50ターン目の特別イベントに備えて経験値稼ぎをしてもかまわない。

地上は、宇宙に比べると侵攻がスローペースになってしまうが、それも50ターンまで。アムロたち連邦軍のニュータイプ部隊を仲間に加えた後は、連邦軍、ジオン軍の残存エリアの制圧が一気に進む。サイド3とジャブロー制圧もほとんど同時期に可能になるだろう。

地球連邦軍の動き

宇宙では、ソロモンとサイド4、地球降下ポイントで多少の抵抗を見せなくもないが、ニュータイプの敵ではない。その代わり、地上の侵攻は激しく、キャリフォルニアとメキシコで防衛線を張っておかないと、簡単に北米大陸に攻め込まれてしまうだろう。



⬆サイド4近辺で連邦とジオンが戦っていることも。

ジオン公国軍の動き

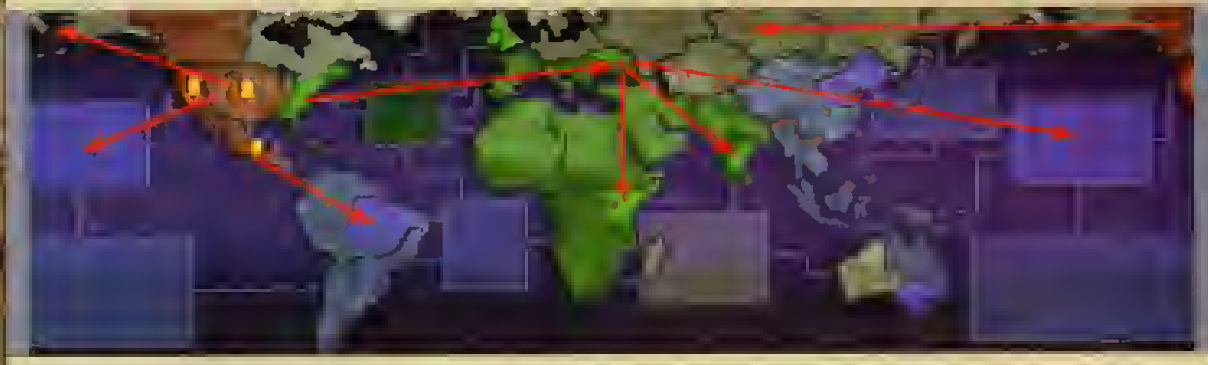
宇宙では、本拠地のあるサイド3近辺での戦いがやや厳しいものの、他の地域は苦労することなく制圧が可能。反対に地上部隊の抵抗が厳しく、アフリカ大陸やインド方面ではエリアの奪い合いになることは確実。連邦軍とジオン軍が争う機会は意外に少ない。



⬆アフリカ大陸のジオン軍の抵抗は予想以上に激しい。

EARTH SIDE

スタート直後は、北米大陸からユーラシア大陸への防御が手薄なので、少数部隊を送り込もう。本隊はニューヤークから侵攻を開始し、ベルファスト、ヨーロッパ、オデッサ方面へ向かい、アフリカ、ユーラシア大陸と攻め込もう。



SPACE SIDE

グラナダからは本隊をア・バオア　クー、サイド1、ソロモンと向かわせ、同時にフォンブラウンから地球降下ポイント（P-アメリカ）へのルート作りも行う。P-アメリカからの部隊はルナツーへ攻め込んだ後、グラナダへ向かおう。



ネオ・ジオン 勝利への道程

特別イベントを起こすために必要なのは、キャスバルの経験値のみ。資金を自由に使って、開発や生産を楽しめるのもネオ・ジオンの魅力だ。

1 グラナダから地球降下ポイントへのルートの確保が先決！

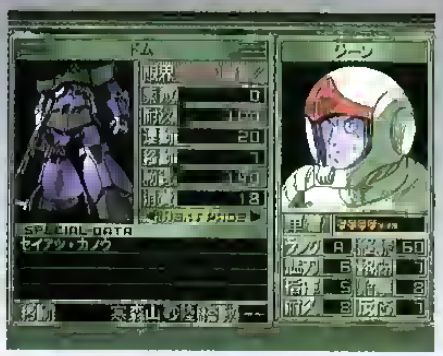
まずは、宇宙の地域制圧を行う部隊を確認。キャスバル、ララァ、シャリア・ブルを中心とした本隊と、P.アメリカに配置されたクスコ・アル、マリオン・ウェルチが主力となる遊撃隊の2つを編成して、順に制圧地域を広げていこう。本隊を構成するユニットは初期状態ではバラバラなので、最初の制圧目的地のア・バオア・クーで合流するような形を取ること。本隊は常にサイド3を警戒しつつ、そのままソロモン制圧を目指す。遊撃隊はルナツーを制圧した後、そこを生産拠点とする。こちらは地球降下ポイントを警戒しながら、サイド7、サイド6を経由してグラナダへのルートを作り出そう。



←本隊の主力はエルメス、ブラウ・ブロなので、艦船ユニットはMAを搭載できるザンジバルがおすすめ。最初のターンで必ず生産しよう。

2 地上は北米周辺の動きを警戒しつつニューヤークからオデッサを目指す

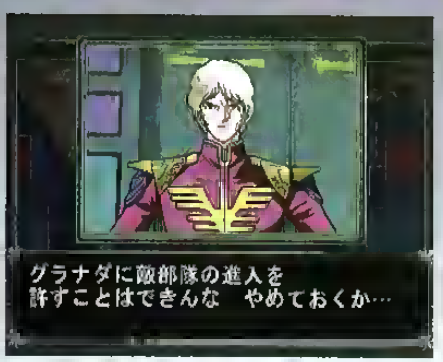
地上の最初の制圧目標であるニューヤークは、ガルマやランバ・ラルが待ち構える難関ポイント。5～6ターンかけるぐらいの覚悟でじっくりと攻略しよう。その後はベルファストに進入し、ヨーロッパ、オデッサの順に制圧していく。北米は連邦軍の攻撃を警戒するために、キャリフォルニアやメキシコにある程度の戦力を残すこと。カナダやアラスカはガラ開き状態にしておくと簡単に制圧されてしまうので、航空ユニット移動させる。そのままカムチャッカ経由でユーラシア大陸北部（ロシア）も制圧してしまうといい。もし攻め込まれても、北米に侵入されない程度に抵抗すればいい。



←地上のメイン兵器となるドム。ベルファスト進入時に開発提案され、オデッサ制圧ぐらいのタイミングで完成しているのが理想だ。

3 50ターン目の特別イベントに備えグラナダの防御を固めておく

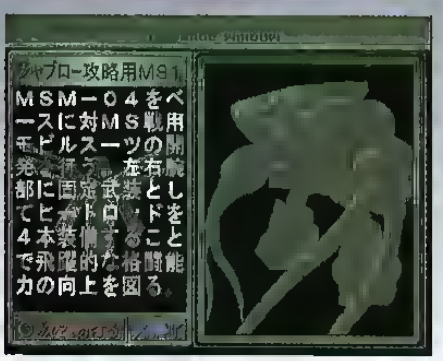
宇宙では25ターン程度でサイド3以外の全地域の制圧が可能。その後は、一部のパイロットを地上に送ってもいいし、本隊、遊撃隊ともにサイド3近辺（ウチュウ-12）を利用して、進入後制圧、退却して敵に無条件制圧、再び進入‥を繰り返して経験値稼ぎなどをしていてもいい。いずれにせよ、50ターン目の特別イベントでYESを選択すると連邦軍の進入を許してしまうことになるので、49ターン目にはグラナダに本隊がたどり着くように調整はしておこう。特別イベントでは、連邦のパイロットとともに強力なユニットが入手できる。そのまま地球へ向かわせ、地上部隊に加えよう。



←「アムロはあくまでシャアのライバル」というこだわりを持って、あえて仲間に加えずに苦難の道（NO選択）を歩んでもいいだろう。

4 残った特別エリアを攻略する過程で先に倒すべき勢力を決める

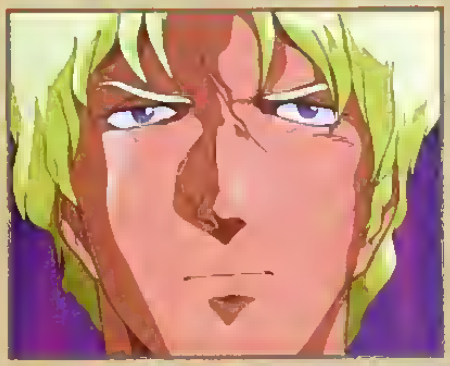
50ターン前後の状況は、ゲルググ量産型が完成するぐらいで、特別エリアはキリマンジャロ、マドラス、ペキン、オーストラリア、ジャブローが残っているといったところか。新たに仲間に加わったニュータイプ部隊を戦線に投入することにより、今まではゆっくりだった地上侵攻も好きなように攻略が可能になる。宇宙は、キャスバル率いる本隊によって、相変わらずサイド3の警戒、もしくは経験値稼ぎを続けているような状況なので、ジオン特別エリアを先に制圧してしまえば、いつでもサイド3侵攻作戦が可能だ。その後、ジャブローを攻めるのが正攻法だろうか。



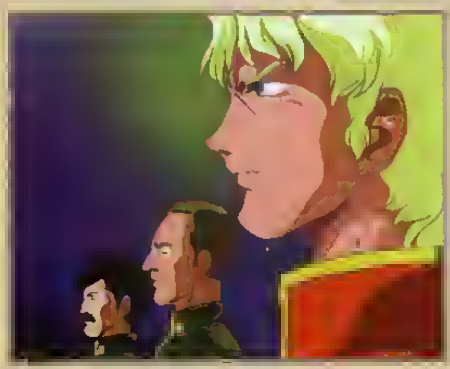
←ネオ・ジオンではジャブロー攻略用MSの群が開発可能。今まで作ったことのない場合は、余興で作ってジャブロー戦に投入しても面白い。

ネオジオン編

シャアの目指した未来は ここで成しえたのかもしれない







シャア・アズナブル。クワトロ・バジーナ。そしてキャスバル・ダイクン。いくつもの「if」が存在する『ジオンの系譜』においても、〝彼〟は立場を変えてさまざまな物語に登場する。そんな〝彼〟にとって、最も恵まれた物語展開なのがこの「逆襲のシャア」シナリオなのではなかろうか？ 史実では、グリプス戦役でのコロニーレーザーをめぐる戦いで行方不明になり、数年後に父ジオン・ダイクンの意思を継いでネオ・ジオンを起こすシャア。しかし、ゲームにおいてはジオン軍の勝利という予想外の展開に業を煮やし、一年戦争直後にザビ家への復習を果たすためにネオ・ジオンを起こし、ジオン軍に対して戦線を布告するのだ。

史実において、信頼できる仲間を次々と失い、最後には孤独な戦いを強いられてきシャア。しかし、このシナリオでは、心から信頼のおける仲間と共に戦うことになる。同じニュータイプとして早過ぎる覚醒を果たしたララァ・スンやシャリア・ブル。一年戦争を共に戦い抜いたアポリーとロベルト、V作戦察知時から副官ドレンとその配下。シャアが心を許せる数少ないキャラクターが、シャアの新しい戦いをバックアップしてくれる。そして、これだけで終わらないのがゲームの「if」の世界。かつての宿敵であるホワイトベースのクルーたちが、シャアの呼びかけによってネオ・ジオンに参加してくるのだ。ガンダムという名のつく作品中で、最も代表的なライバル関係にあったアムロとシャア。かつての一年戦争における連邦軍とジオン軍の両エースパイロット同士がネオ・ジオンという組織の中で手を組む。ファンにとっては、たまらないシチュエーションである。

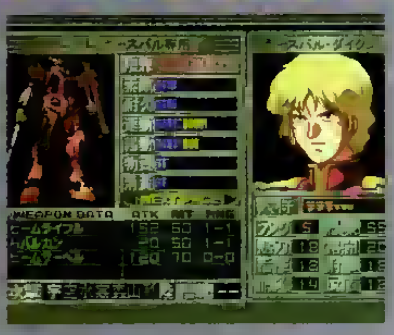
史実でのネオ・ジオンでは、シャアは屈折した感情によって迷走し、アクシズを地球に落下させるという暴挙によって自分の戦いに終止符を打とうとする。指導者になっても、人間的に成長しきれなかったシャアの情けなさが史実から感じ取れるわけだが、心を許せる人間が近くにいなかった結果がネオ・ジオンの動乱につながったようにも見える。もしも、シャアに心を許せる仲間がいれば、アムロがシャアに心を許していたら、ララァが命を失ってなければ、シャアはより人間的に成長し、スペースノイドを導く本当の指導者になれたのではないか？ そんないくつもの「if」をこのモードでは実現させることができるのだ。

映画版『逆襲のシャア』では成就することができなかったシャアをこのモードで真の指導者に育て上げよう。このモードこそが、シャアが本当の男になれるシチュエーションなのだから。

WRITER'S VOICE ニュータイプでない人間にも注目

第三勢力の中でも特に人気を集めるのが、このネオ・ジオンモードではなかろうか？ ニュータイプの潜在能力の高さに、シャアやアムロのカリスマ性の高さも加わるわけだから、人気が出ないはすはない。

だが、ここはあえてニュータイプでないキャラに注目してはどうだろうか。地上侵攻部隊の主力となるニュータイプ以外のキャラを長期に渡って使用していると、不思議と愛着も湧いてくる。特にジーンやアカハナは、宇宙で小難しいことを言っているシャアとは対照的に、豊かな感情表現で戦いに笑いをもたらしてくれる。ユーラシア大陸に響く「たいしたことないな～」のアカハナボイスは元気の印。



←ましめな話、キャスバル専用機を作るのが開発の楽しみでもある。ネオ・ジオンの赤い悪魔と言われそうな赤いガンダムは、魔性の魅力を秘めたマシンである。

デラーズ・フリート
DELAZ FLEET
—ジオンの残光—



ア・バオア・クーの戦いでギレンは戦死し、地球連邦軍とジオン共和国との間に終戦協定が結ばれた。だが、それはジオンを名乗る売国奴によって結ばれた偽りの終戦協定。ギレンの意志を受け継いだエギーユ・デラーズは、地球連邦に宣戦を布告する。祖国の名誉のために、呪わしき連邦の悪意をなぎ払うための戦いが始まろうとしていた…。

初期戦力 STARTING DATA

勢力図と総資産

原作「0083」では、連邦軍側に「ジオンの亡霊」とまで言われたデラーズ・フリート。それを指揮するエギーユ・デラーズは、一年戦争最大の激戦区、ア・バオア・クーを脱出した後、暗礁空域に茨の園と言われる基地を作り上げ、反撃の機会をうかがっていた。地球上の支配地域はノイエン・ビッターが死守するアフリカ地域のみ。一方、敵対する勢力はかりそめの平和に浮かれ腐敗の一途を辿る地球連邦軍と、スペースノイド弾圧を図る悪しきティターンズ。技術力では両軍に劣り、また支配地域を包囲されているという不利な状況下で戦い抜かなければならないが、逆をいえばその原作に忠実な設定こそがデラーズ軍の最大の魅力といえる。

総資金

50.000 [VERY EASYでは 70.000]

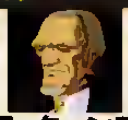
総資源

50.000 [VERY EASYでは 70.000]

敵対勢力



地球連邦軍
友好度：嫌悪



ティターンズ
友好度：嫌悪

その他外交勢力

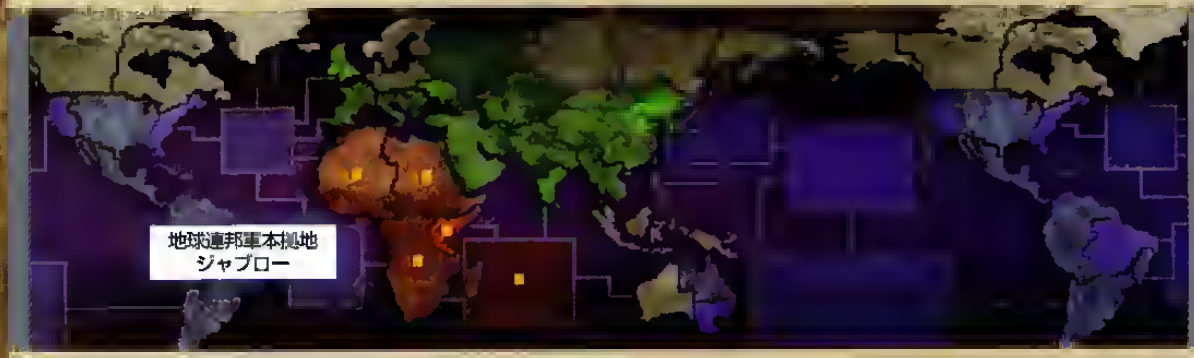
サイド6	月都市群	木星船団
良好	普通	嫌悪
味方軍需産業		敵軍需産業
普通		親密

勢力図

特別エリア数 2　制圧エリア数 9

地球圏MAP

地上の唯一の支配圏はキリマンジャロのあるアフリカ大陸のみ。連邦軍はジャブローのある南アメリカを中心に、北米大陸、海洋方面を支配している。残されたヨーロッパやユーラシア大陸はティターンズの支配下におかれている。



宇宙圏MAP

サイド1とサイド5の中間に位置する茨の園がデラーズ軍の本拠地。地球への降下ポイントはP-アフリカのみ。宇宙はグリプス2に本拠地におくティターンズの支配地域が最も多く、連邦軍に比べてもその力は脅威となる。



パイロット&ユニット

パイロットの数そのものは少ないのだが、少数精鋭とも言うべきか、全員優秀な能力を持っているのは心強い。特にガトー、シーマ、ケリィの3人の能力は際立って高く、この3人を同じ戦場に投入すればまず負けることはない。ユニットに関しても、上記の3人の搭乗するゲルググ、ゲルググ・M、ヴァル・ヴァロものはデラーズ軍最強の機体といえる。これらの機体にエースパイロット3人の組み合わせ、これがデラーズ軍の強さとなるわけだ。将軍クラスのデラーズ、ノイエン・ビッターの能力も高いので、積極的にMSに搭乗させて戦線に加えよう。

パイロットリスト／初期配置エリア



エギーユ・デラーズ
(グワジン/イバラノソノ)



ノイエン・ビッター
(ドワッジ改/キリマンジャロ)



シーマ・ガラハウ
(ゲルググ・M(シーマ専用)/ウチュウ-5)



ドライゼ
(ユーコン/インドヨウ)



アナベル・ガトー
(ゲルググ(ガトー専用)/P-アフリカ)



ケリィ・レズナー
(ヴァル・ヴァロ/サイド5)



ビリィ・グラードル
(ムサイK/P-アフリカ)



カリウス
(リックドムII/P-アフリカ)

所有ユニット

舞台が一年戦争直後ということもあり、生産可能な主力ユニットはザク、グフ、ドム（リックドム）止まり。ゲルググが生産可能になるまでは、初期状態で配備されたゲルググ（ガトー専用）、ゲルググ・M（シーマ専用含む）を大切に使おう。それに対して水陸両用MSは充実している。ズゴック、ハイゴックまで生産できるので水中戦では大きな戦果が期待できる。艦船ユニットはグワジン、ザンジバル改、ムサイKを所有している。

1ターン目に提案される開発プラン

- イフリート
- ズゴック(指揮官用)
- ソック
- グラブロ
- マゼラアタック
- ギャロップ
- ダブデ
- ドロス

開発提案されていないが所有しているユニット

・ザメル　・リックドムII　・ドワッジ改　・ズゴック(指揮官用)　・ゲルググ(ガトー専用)
・ゲルググ・M　・ゲルググ・M(シーマ専用)・　ズゴック(指揮官用)　・ザメル・ドラッツェ

戦力の要となるユニット

エースパイロットの搭乗する機体、イコール戦力の要となるユニットと言えるのは間違いない。宇宙はグワジンを旗艦として、ゲルググ（ガトー専用）、ゲルググ・M、ヴァル・ヴァロで攻め込めば苦戦することなく制圧が可能。地上はドワッジ改、ドム・トローペンを主力に、ライノサラスやザメルで援護射撃をする形で攻めていく。ザンジバルを旗艦にすれば、場所を問わずに有利に戦えるはずだ。

ゲルググ・M



↑シーマ専用を含めて4機が配備。1機はカリウスに搭乗させるといいだろう。

ヴァル・ヴァロ



↑終盤戦までメインで戦える。敵に囲まれない限り、1対1ではまず負けない。

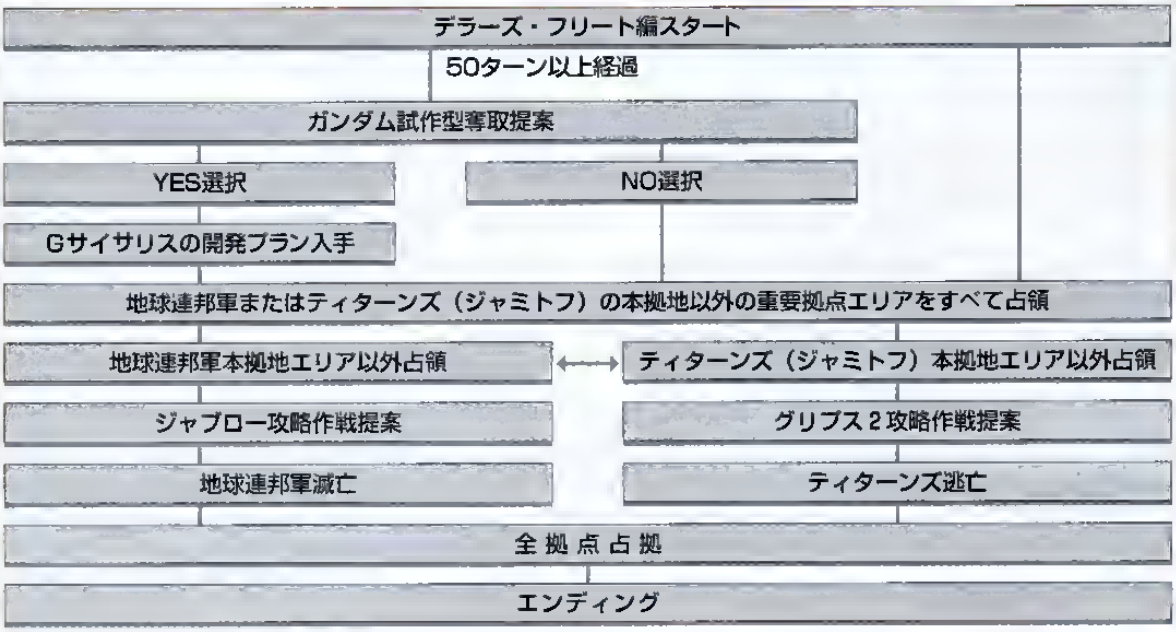
ライノサラス



↑物資の消費量が激しいので、基地上に待機させて遠距離から援護射撃を行おう。

戦術 STRATEGY

ジオンの残光　イベントチャート



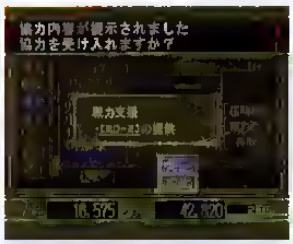
序盤は開発に予算を投入し後半の敵勢力盛り返しに備える

デラーズ軍の特別イベント「ガンダムGP-02A（サイサリス）強奪」に関しては特に必要な資金もないので、第1部、第2部のジオン編と同じような感覚で進めていけば問題はない。ただし、このイベントでは諜報部の能力が問われるので、普段から諜報部への予算投入は惜しまずに行うようにしよう。

開発部への予算投入はMSをメインに、基礎、MAも少しずつ上げていこう。50ターン前後にMSレベル13で、ゲルググ・Mが完成しているのがひとつの目標だ。この頃には、敵兵器の主力は、ガンダムGPシリーズ、ハイザック、GBベータへと移っていく。最低でもゲルググ・Mクラスがないと太刀打ちできなくなってしまうだろう。なるべく今あるユニットを壊さずに開発に資金を投入する、これがデラーズ軍の戦い方となるのだ。

➡序盤から配備されているが、実際に開発できるのは50ターン直前だ。





←最初から親密な敵軍需産業に協力要請をして、強力なユニットを入手。

特別イベント　ガンダム強奪

必要資金：　ー

条件　ゲーム開始：50ターン以降
＋諜報部能力「81」以上

原作「0083」でも有名なエピソード、連邦軍が極秘裏に開発した核武装ガンダム試作2号機（サイサリス）を奪い去るイベント。諜報部の能力がA以上あれば、50ターン目にガトーがデラーズに「ガンダム強奪」を提案し、YESを選択することでサイサリス1機とサイサリスの開発プランを入手してくる。ただし、作戦を共にしたケリィ、カリウス、ビリィが負傷を負い、しばらく戦線に参加できなくなる点に注意しよう。作戦成功後は、サイサリスをガトーの専用機として、腐敗した連邦軍と悪しきティターンズを正義の剣のもとに蹴散らせていきたい。



デラーズ・フリート 生産可能ユニットリスト

序盤は一年戦争中期から末期のものが中心。マゼラアタック以外はなるべく生産せずに、開発に力を注いで新機種を長期間持たせるようにしよう。

初期開発部能力	基礎技術Lv8	MS技術Lv8	MA技術Lv8	敵性技術Lv4

MS

初期生産可能

ザクⅠ・A
ザクⅠ・B
ザクⅡ-C型・A
ザクⅡ-F型・A
ザクⅡ-J型・A
ザクⅡ-S型・A
ザクⅡF2
デザートザク
ザクキャノン
ザクマリンタイプ
ザクテイサツ型
ザクタンク
ザク-R1・A
ザクR1A・A
ザク-R2・A
ザクⅡ-RD4
グフ-A型
グフ-B型・A
グフ・カスタム
グフ-C型
グフ-H型
ドム
ドム・トローペン
リックドム
ゴッグ
ハイゴッグ
アッガイ
ズゴック

開発レベルを上げると生産可能になる

ハイザック・A
ハイザックC
ドワッジ
ドワッジ改
リックドムⅡ
イフリート
ゲルググ-S型
ゲルググ-A型
ゲルググ-B型
ゲルググキャノン
ゲルググM
ゲルググM-FS
ゲルググM/SG
ゲルググJ
リゲルグ
ギャン・Pﾀｲﾌﾟ
ギャン/AG
ズゴック-S型
ズゴックE
ゾック
GBアルファ
GBベータ
ガザC
ザメル
ケンプファー
ドラッツェ
ガーベラテトラ
ガーベラテトラ改

イベント後、開発レベルを上げると生産可能になる

Gサイサリス

MA

初期生産可能

アッザム
ザクレロ
ビクロ

開発レベルを上げると生産可能になる

ヴァル・ヴァロ
グラブロ
ビグ・ザム
ライノサラス
ノイエ・ジール

開発プラン盗

ボール・Pタイプ
ボール

車両

初期生産可能

マゼラアタック
ギャロップ

開発レベルを上げると生産可能になる

ダブデ

開発プラン盗

61シキセンシャ
ホバートラック
ビックトレー

航空

初期生産可能

ドップ
ドダイ
ルッグン
カウ
ファットアンクル

開発プラン盗

TINコッド
フライマンタ
デプロッグ
ドン・エスカルゴ
デッシュ
ミデア
ミデア改

航宙

初期生産可能

ガトル
ジッコ

開発プラン盗

CFⅡ-FB
トリアーエズ
Sフィッシュ
パプリク
Gファイター
Gディフェンサー
コアブースター
コアファイター
ファンファン

艦船

初期生産可能

パプワ
ムサイ
ファルメル
ムサイ後期型
ムサイ最終型
ザンジバル
チベ
グワジン
ユーコン
HLV

開発レベルを上げると生産可能になる

ザンジバル改良型
ティベ
クワンザン
ドロス
マッドアングラー

開発プラン盗

コロンブス
コロンブス改
サラミス
サラミス改
マゼラン
マセラン改
ペガサス
グレイファントム
アルビオン
バーミンガム

軍事 MILITARY AFFAIRS

制圧モデルプラン

宇宙を完全制圧後、ジャブロー制圧を目指す

宇宙、地球ともに、支配力が弱い勢力から倒していく。宇宙なら連邦軍、地上ならティターンズ制圧が先になってくるだろう。デラーズ軍の場合は序盤が比較的楽で、後半がキツい展開になる。特に、優秀なパイロットの揃っているティターンズを残しておくと後半の苦戦は確実なので、ティターンズの殲滅、つまり先に宇宙の支配圏をものにしてしまうのが理想的といえる。

地上はノイエン・ビッターだけに任せ、宇宙にエース部隊（デラーズ、ガトー、シーマ、ケリィ、カリウス）を集結。どの勢力もまだMS能力が弱いうちに、エース部隊で特別エリアを順番に制圧していこう。地上侵攻はアフリカからヨーロッパ、ユーラシア大陸と進めていくと、必然的にティターンズの勢力は弱まってくる。グリプス2を制圧しティターンズを壊滅させた後、残った地球連邦軍を倒そう。

地球連邦軍の動き

宇宙では、ルナツーや地球降下ポイント近辺でティターンズと激しく争い、勝手に自滅することが多い。地上では、北米やハワイからユーラシア大陸に乗り込み、ティターンズのエリア制圧にかかる。アフリカ大陸にはある程度戦力を残しておけば、襲い掛かってくることはない。



↑第1部同様に、最後の決戦の舞台はジャブロー。

ティターンズの動き

グリプス2から圧倒的な戦力を用いて、宇宙の支配地域を拡大していく。場合によっては宇宙の半分以上、地球降下ポイントのすべてを支配されることもあるだろう。その分、地上の支配力は弱め。デラーズ軍と連邦軍の挟み撃ちに合う形で、制圧エリアを失っていくことだろう。



↑宇宙の支配力は絶大。連邦軍さえも敵ではない。

EARTH SIDE

アフリカ大陸から、まずはヨーロッパへ向かいオデッサ制圧を目指す。オデッサ制圧後はユーラシア大陸を手中に収め、同時にオーストラリア大陸、ハワイを制圧。ティターンズ壊滅後に北米に上陸し、最後にジャブローを制圧しよう。



SPACE SIDE

まずはかつてのジオン領土を手中に収めたい。エース部隊でア・バオア・クー、サイド3、グラナダと順番に侵攻し、ソロモンを制圧。その後、地球降下ポイントをすべて制圧したら、ルナツー、サイド7、グリプス2へと進軍しよう。



デラーズ・フリート 勝利への道程

本拠地の茨の園は、両軍に囲まれた不利な地形に位置している。ここの守りを固めつつ、まずは宇宙を完全に支配することを目標に戦い抜こう。

1 エース部隊を一か所に集結させて かつてのジオン領土を奪取していく

序盤の兵器は敵軍と戦うには力不足なので、生産するだけ無駄になることが多い。中途半端なものは生産せずに、数を増やすためだけのものか最強のユニットの2つのみに絞った極端な生産体制を取ろう。余った資金はすべて開発に力を注ぎ、主力MSとなるゲルググの生産を少しでも早く実現できるようにしたい。

まず1ターン目は、各地に散ったエース級ユニット（ゲルググ（ガトー専用）、ゲルググ・M、ヴァル・ヴァロ）を一か所に集結させる。2ターン目からア・バオア・クーに侵攻を開始し、そのままの勢いでサイド3、グラナダと順に制圧していこう。



←ジオン再興のためには、宇宙の拠点確保が先決。少数精鋭部隊で1つずつ確実に拠点占領をしていこう。茨の園の防御も固めておくこと。

2 地上はマゼラアタックを開発し まずはオデッサ制圧に乗り出す

まずはキリマンジャロにいるノイエン・ビッターのドワッジ改を中心に、ドム・トローペンやライノサラスなどの精鋭部隊を集め、アフリカからヨーロッパに向かって侵攻していこう。最初から生産可能なザンジバルを用意しておけば、複雑な地形もユニットを搭載したまま移動できるので便利だ。オデッサ侵攻中は、ヨーロッパ方面からのティターンズの援軍が毎ターンやってくる。こちらもマゼラベース補充作戦でマゼラトップを増やし、ある程度ダメージを与えたらドワッジ改などメインユニットでトドメを刺すといい。ヨーロッパを抑えた後は、ユーラシア大陸へ進軍を開始しよう。



←アフリカ2、アフリカ3に見かけだけの弱いユニットを配備し、地上精鋭部隊はアラビアからヨーロッパに向けて侵攻していく。

3 50ターンがひとつの転機 強化したMSでの反撃が始まる

40ターンを超えた辺りから敵軍はユニットを強化し、Gゼフィランサス、Gサイサリス、ハイザック、GBベータを主力MSとして投入してくる。特にティターンズは優秀なパイロットが揃っているので、苦戦は確実。後半に苦戦をしないためにも、ティターンズは先に倒しておきたい。目標としては、「ガンダム強奪」イベント前に宇宙はグリプス2以外のエリアは制圧しておきたいところ。その後、地上に残ったティターンズの特別エリアのペルファスト、ペキンを制圧し、「グリプス2制圧作戦（資金10000必要）」を実行。ティターンズを壊滅させた後で、じっくりと連邦軍を攻略していこう。



←「ガンダム強奪」イベント直後の宇宙の状態。この勢いで地上のティターンズ特別エリアをすべて制圧し、グリプス2制圧作戦を実行。

4 核を使用するか、しないか？ 残すは腐敗した地球連邦軍のみ

「ガンダム強奪」イベント後、開発レベルが上がればGサイサリスが生産可能になる。それに合わせて、ジオン第1部の第2次ブリティッシュ作戦発動時と同じようにザクⅡ初期型（核武装追加）の開発提案も提出される。Gサイサリスは強力だが、生産にはMAクラスの資金、資源が必要となるためコストパフォーマンスは悪い。核を使って一気に連邦軍を叩きたいときは、こちらを開発することをおすすめしよう。連邦の反撃を恐れることはない。こちらには切り札がある。多くの英霊が無駄死にでなかったことの証のために、再びジオンの理想を掲げるために、魂の輝きをもって粛清するのだ。



←Gサイサリス開発には戦性技術レベルも必要。諜報部への予算投入と、外交で敵軍需産業への援助、技術支援を普段から行っておこう。

それは、駆け抜ける嵐

デラーズ・フリート編

目覚めたジオンの亡霊は モニター越しの自分にも取り憑いたのか







小さい頃観た「機動戦士ガンダム」は、地球連邦軍は〝正義〟でジオンは〝悪〟、そして正義の象徴としてガンダムが存在することを信じて疑わなかった。アムロの搭乗するガンダムが、ジオンのザクやリックドムを次々と撃墜していくさまや、シャアやランバ・ラルとの対決シーンに興奮し、ガンダムのさらなる戦果を期待して見つづけていたように思う。もちろん、小さい子供にストーリーなんて理解できるはずもなく、気にするような大きな問題でもなかった。

その後のTVシリーズすべてから目を背け、ガンダムから離れて数十年。久しぶりに観たガンダム「0083」は、冒頭でジオンのパイロットが敗北と挫折に吼えていた。そこで初めて、敵ではない存在としてのジオンを意識したように思う。連邦は決して正義の存在ではない。十数年も絶ってやっと分かったことにより、その後はジオンの魅力にどっぷりとハマっていったのではなかろうか？

ゲームをプレイした人なら分かるように、連邦軍は前線で戦うパイロットを除くと、ゴップやエルランといった無能な高官が目立つ。それに比べてジオンはプロフェッショナル集団とも言うべきか、優秀な人材が揃っている。デラーズ・フリートに至っては、ニュータイプという特殊な人間を省いた軍人、しかも精鋭のみを集めたような人選になっている。その最たる例が冒頭で述べたジオンのパイロット、〝ソロモンの悪夢〟アナベル・ガトーその人である。

彼はいわゆるニュータイプではなく、オールドタイプの武人。自分の行動に一切の迷いはなく、腐敗した連邦の亡者を「信念」の剣で一閃する姿は、時代劇の侍を想像させる。そもそもデラーズ・フリートがスペースノイドの真の解放を求める戦いを唱えたところで、その根底にあるものはかつての主君、ギレン・ザビの仇討ちであることは明白だ。だが、その単純明快さと「武士道精神」のようなものがガンダムという世界を越えて、深く心の中に入り込んでくる。

だが、原作において彼らデラーズ・フリートの栄光はついにやってこなかった。ソロモンに再び悪夢を呼び起こすものの、呪わしき連邦の力と内部崩壊によって、脆くも崩れ去ってしまう。男たちの魂の輝き、星の屑作戦は失敗に終わってしまうのだった。

ゲーム中は一年戦争と、星の屑作戦の失敗という原作上の敗北という事実を胸に秘めてプレイしたため、より感情移入してプレイできたように思う。穢れなき清流のようなガトーと、ギレンへの忠誠を貫くデラーズの想いを胸に秘め、祖国ジオンの名誉のために新たな戦場を駆け抜けてほしい。ジーク・ジオン。

WRITER'S VOICE ソロモンを駆け抜ける嵐

ソロモンよ、私は帰ってきた！　これは一年戦争で散った多くの魂が漂う地、コンペイ島へ、ソロモンへとガトーがやってきたときのセリフ。原作において〝ソロモンの悪夢〟と呼ばれた彼が、サイサリスの核弾頭で連邦艦隊に悪魔の火を解き放ち、再びソロモンに悪夢を起こすシーンで使われていたもの。原作の最大の見せ場になっていたものシーンだけに、ゲーム中でガトーの声を聞いたときには、デュアルショックでもないのに指先から身体の芯まで響き渡りました。最初の1回だけのセリフなので、こだわりを持っている方は、サイサリスを入手できる50ターンまでソロモンをわざと残しておくといいかもね（笑）。



←←懐旧の宇宙に響く〝ソロモンの悪夢〟の叫び。それはガトーが待ち待った瞬間でもあった。再びジオンの理想を掲げる日は、もう目の前に迫っている。

ティターンズ(ジャミトフ)

TITANS -JAMITOV HYMEM-

ジャミトフの陰謀



地球連邦軍の准将ジャミトフ・ハイマンはジオンの残党狩りを目的とする組織ティターンズを結成。だがエリート意識に溺れ、ジャミトフの私兵と化したティターンズはその目的を全スペースノイドの駆逐へと変えていく。

初期戦力 STARTING DATA

勢力図と総資産

ティターンズの戦いは、エゥーゴ、アクシズとの三つ巴で始まる。本拠地は宇宙エリアのグリプス2。地球制圧の足がかりとなる拠点はマドラスである。ゲームスタート時の総資金は50000だが、フェイズごとの収入は資金も資源も4500～5000といったところ。他の外伝同様、当面は資金繰りの苦しい展開となる。貿易収入の要であるサイド6、月都市群のいずれとも友好度が険悪なので、収入に余裕ができたらこまめに援助したいところだ。敵対勢力との友好度はアクシズが「普通」、エゥーゴとは「嫌悪」の状態。ただでさえ少ない資金や資源をくれてやるほどのメリットはないので、援助することは考えなくてもいいだろう。

総資金

50.000 [VERY EASYでは 70.000]

総資源

50.000 [VERY EASYでは 70.000]

敵対勢力



アクシズ

友好度：普通



エゥーゴ

友好度：嫌悪

その他外交勢力

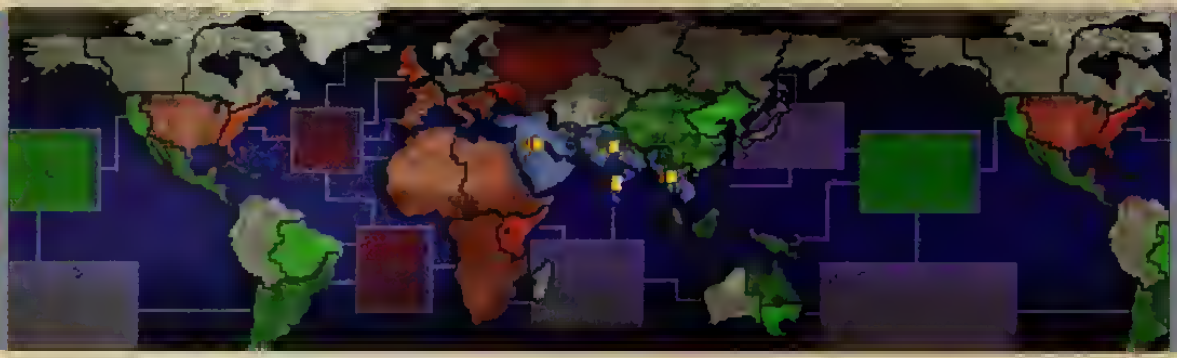
サイド6	月都市群	本星船団
険悪	険悪	親密
味方軍需産業		敵軍需産業
親密		親密

勢力図

特別エリア数 3　制圧エリア数 9

地球圏MAP

両方の敵勢力にはさまれて防衛がしにくい反面、キリマンジャロとトリントンが目と鼻の先という、守るに不利で攻めるに有利な配置となっている。中立エリアであるインドヨウ、オーストラリアー2を早めに占領するようにしよう。



宇宙圏MAP

本拠地であるグリプス2は多方向から攻め込まれる心配がなく、守りやすい。また、シロッコ編と違ってP－インドが最初から自軍エリアであるため、地上とのユニットの移動がしやすくなっている。



パイロット＆ユニット

バスクやジャマイカンなど「機動戦士Zガンダム」のティターンズ士官に加え、モンシア、ベイト、アデルのバニング隊生き残り3人組とムラサメ研究所のプロト・ゼロが参加している。話としてはティターンズ発足から間もないころの設定なのでレコアはまだエゥーゴ陣営だが、エマはこちらの戦力として使える。ただし連邦軍士官であるライラは使えても、残念ながらブライトのほうはメンバーに入っていない。頼りになるのはプロト・ゼロ、フォウ、ロザミアといった強化人間。次点では耐久や格闘能力の高いヤザンやジェリドといったあたりだ。

パイロットリスト／初期配置エリア



ジャミトフ・ハイマン
(ビックトレー/マドラス)


プロト・ゼロ
(PタイプMk-Ⅱ/インド)


バスク・オム
(マゼランK/グリプス2)


ヤザン・ゲーブル
(ギャプラン/Pインド)


フォウ・ムラサメ
(サイコガンダム/インドシナ)


ロザミア・バダム
(ギャプラン/アラビア)


ジャマイカン・ダニンガン
(マゼランK/ルナ2)


ベルナルド・モンシア
(ジムコマンドGS/ウチュウ-2)


ジェリド・メサ
(T-ガンダム/ルナツー)


カクリコン・カクーラー
(T-ガンダム/ルナツー)


ブラン・ブルターク
(アッシマー/アラビア)


ライラ・ミラ・ライラ
(GBアルファ/Pインド)


アルファ・A・ベイト
(ジムコマンドGS/ウチュウ-2)


チャップ・アデル
(ジムコマンドGS/ウチュウ-


マウアー・ファラオ
(T-ガンダム/Pインド)


エマ・シーン
(T-ガンダム/ルナツー)

所有ユニット

T-ガンダム4機とPタイプMK-Ⅱ、それに可変MSであるアッシマー、ギャプラン、サイコガンダムを所有しているのは心強い。これらは開発レベルがあがるまでは生産できないユニットなので、破壊されないように大切に使おう。1ターン目に提案されるBD-1は使いやすい機体ではないので開発はやめておきたいところ。ティターンズの部隊数はエゥーゴやアクシズと比べて少ないので、開発よりも生産に資金を使うようにするほうがいいのだ。

1ターン目に提案される開発プラン
- ガンタンクⅡ
- BD-1

開発提案されていないが所有しているユニット

・GBアルファ　・PタイプMk-Ⅱ　・T－ガンダム　・アッシマー
・ギャプラン　・サイコガンダム

戦力の要となるユニット

生産に力を入れたいのはアクト・ザク。地上戦でも宇宙戦でもじゅうぶんな成果を期待できるからだ。特に激戦となりそうなエリアにはサイコガンダムやアッシマー、ギャプランを投入して短期決戦を心がけるといいだろう。また、ジャミトフ編では海洋に面したマドラスから地球征服を出発するため、序盤のうちにスイチュウ型Gやアクアジム、M型潜水艦なども生産するようにしていきたい。

アクト・ザク



⬆森や山での移動範囲が広いのが魅力。生産したらモンシアたちを乗り換えさせたい。

サイコガンダム



⬆射撃武器がメインの可変MS。射撃の能力が高いフォウを乗せるようにしよう。

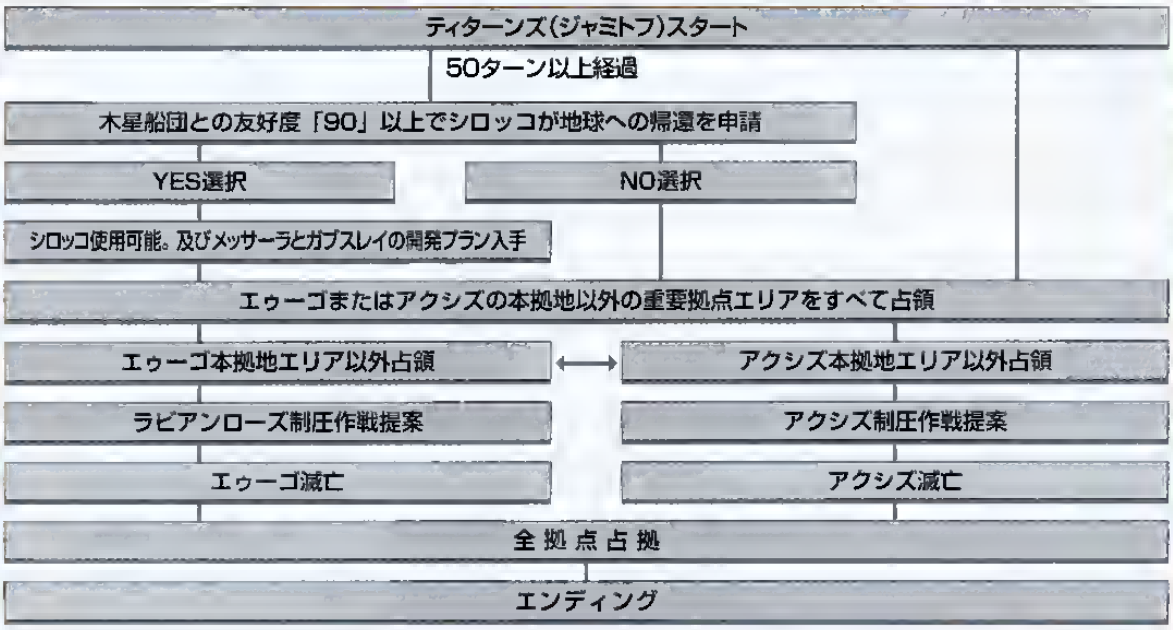
アッシマー



⬆地上戦専用の可変MS。MAに変形させれば海上を移動させることもできるので重宝。

戦術

ジャミトフの陰謀　イベントチャート



50ターンまでは戦力を温存気味に進めていこう

宇宙戦での決め手となるユニットを持たずにスタートするジャミトフ編では、50ターン経過後に発生させることができるシロッコ帰還のイベントまでは地上のエリア制圧に力を入れるべき。宇宙の自軍エリアの防衛はT－ガンダムとGBアルファを主軸とする既存の艦船／航宙部隊に任せ、アクト・ザクなどの生産は地上の重要拠点を優先して行うようにしていきたい。ちなみにエゥーゴ、アクシズとの外交は放っておいて構わない。軍事の項目で詳しく述べるが、どちらか一方を集中して叩くのではなく並行して戦っていくことになるからだ。宇宙エリアは勝てる戦いだけを戦ってシロッコの登場を待ち、地上エリアはエゥーゴとアクシズの対立に乗じて占領エリアを増やしていく、これがジャミトフ編の基本的な戦略だと覚えておこう。



➡地上戦はサイコガンダムやアッシマーを主軸にしよう。ギャプランも移動範囲が広いMA形態に変形できるので便利だ。



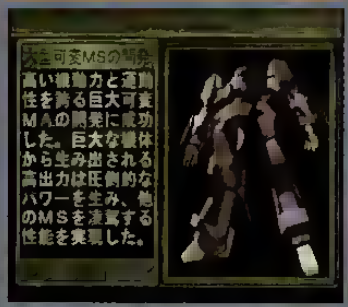
←シロッコのイベントは木星船団との友好度が関わってくる。50ターンまでに親密度を「90」まで上げておくようにしよう。

特別イベント　シロッコの帰還

必要資金：　なし

条件　50ターン以上経過で木星船団との友好度「90」以上で発生

50ターン経過後、木星船団との友好度を「90」以上にするとシロッコが地球への帰還を申請するイベントが発生する。ここでYESを選択するとシロッコが使用可能になるうえ、メッサーラとガブスレイの開発プランを入手できる。その際、木星との友好度は0になってしまうが、優秀なパイロットと高性能MSの開発プランにはかえられないので絶対に断らないようにしたい。なおガブスレイの開発が終了すると、開発レベルに応じてハンブラビの開発が提案される。この3機を手に入れたらいよいよ宇宙エリアの本格的攻略に乗りだすのだ。



ティターンズ（ジャミトフ）生産可能ユニットリスト

ハンブラビやハイザック、マラサイなどは敵性技術Lvが高くないと開発提案されない。こまめに敵・軍需産業から軍事技術を提供してもらおう。

初期開発部能力	基礎技術Lv8	MS技術Lv8	MA技術Lv8	敵性技術Lv4

MS

初期生産可能

- ジム
- ジムD型
- ジムコマンドG
- ジムコマンドGS
- ジム・Lアーマー
- ジム・Sカスタム
- ジムキャノン
- アクアジム
- スイチュウ型G
- ガンタンク
- ガンタンク[U]
- ガンキャノン・A
- ガンキャノン-3
- プロトガンダム
- リクセンGM・A
- Gリクセン型・A
- ザクキャノン
- ザクマリンタイプ
- ザクテイサツ型
- グフH型
- アクト・ザク

開発レベルを上げると生産可能になる

- ジム改
- ジムD型
- パワード・ジム
- ジム・カスタム
- ジムクゥエル
- ジムII（ティターンズ仕様）
- ジムスナイパーII
- ジムキャノンII
- ガンキャノンII
- ガンキャノン-D
- Tガンダム
- Gアレックス
- FAアレックス
- FAガンダム
- ヘビーガンダム
- MK-II・A（ティターンズ仕様）
- PタイプMK-II
- BD-1
- BD-2
- BD-3
- Gゼフィランサス
- Gフルバーニアン
- Gサイサリス
- Gデンドロビウム
- Gステイメン
- ガーベラテトラ
- ハイザック・A
- ハイザックC
- マラサイ
- サイコガンダム
- GBアルファ
- GBベータ
- アッシマー
- ギャプラン
- バウンド・ドッグ
- ハンブラビ

イベントで開発プラン入手

- ガブスレイ
- メッサーラ

MA

初期生産可能

- ボール・Pタイプ
- ボール

車両

初期生産可能

- 61シキセンシャ
- ホバートラック
- ビックトレー
- ガンタンクII

航空

初期生産可能

- ファンファン
- TINコッド
- フライマンタ
- デプロッグ
- ドン・エスカルゴ
- デッシュ
- ミデア
- ミデア改

航宙

初期生産可能

- コアファイター
- コアブースター
- トリアーエズ
- Sフィッシュ
- パブリク

艦船

初期生産可能

- コロンブス
- コロンブス改
- サラミス
- サラミスK
- マゼラン
- マゼランK
- ペガサス
- U型センスイカン
- M型センスイカン
- HLV

開発レベルを上げると生産可能になる

- サラミス改
- マゼラン改
- グレイファントム
- バーミンガム

軍事
MILITARY AFFAIRS

制圧モデルプラン

前半は地上エリア攻略に重点をおこう

前述したとおり、地上の拠点であるマドラスからキリマンジャロとトリントンが近いこと、宇宙戦の鍵となるMSはシロッコの登場を待たねばならないということから、ジャミトフ編の序盤は地上攻略を優先して進めていきたい。しかもキリマンジャロとトリントンは単なる通過点に過ぎず、真にめざすのはオデッサとジャブローである。その理由は、生産力が1600以上であるこの2大拠点を早く抑さえれば資産運用がぐんとラクになるからだ。オデッサ占領後はベルファスト→ニューヤーク→キャリフォルニア方面へ、キリマンジャロ占領後はジャブロー方面へ、トリントン占領後はハワイ方面へそれぞれ進出。最後に、残ったヨーロッパ東部とペキンを平らげていこう。宇宙のほうは、シロッコが加わるまでに地球降下エリアを占領。サイド2、サイド5、サイド4とウチュウ-5にユニットを置いて防衛線を築きあげよう。

エゥーゴの動き

地上では北米・南米大陸、宇宙ではア・バオア・クーとグラナダの近辺で、ターン経過に伴ってアクシズと小競り合いを始める。主なMSユニットはジムコマンドGSやFAガンダム。リックディアスなどはたまに見かけることもあるが、ほとんど生産はしていない。



↑エゥーゴはサイド6にすぐ侵攻するので厄介。

アクシズの動き

地球降下可能エリアを占領すると、ソロモン経由の戦力で頻繁に攻め込んでくる。主なユニットは宇宙だとゲルググやPジオング、地上ではドムやドワッジなどを多く見かける。エルメスなどのMAも投入してくるので宇宙ではエゥーゴ以上の強敵といえるだろう。



↑サイド4にはユニットを多く配置しておこう。

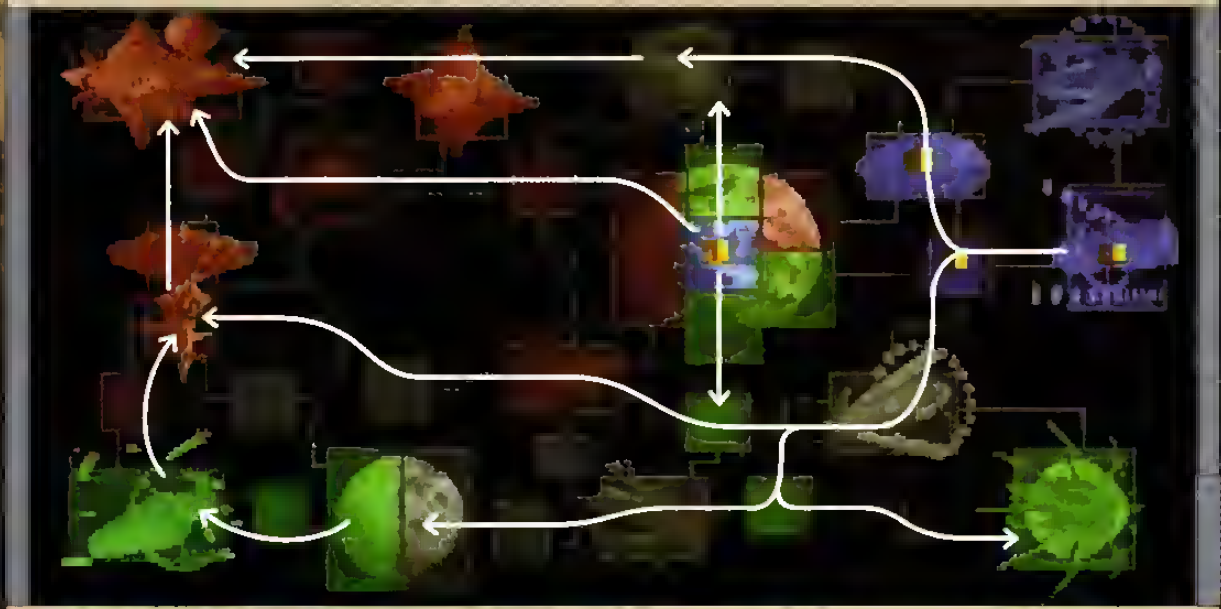
EARTH SIDE

敵の戦力が低い序盤のうちにキリマンジャロ、ジャブロー、トリントンといった南半球ラインは占領。ヨーロッパはオデッサを落としたら、残りの攻略は後回しにしよう。エゥーゴとアクシズでにらみ合いさせておけばいいのだ。



SPACE SIDE

地球降下可能エリアを制圧したらメッサーラ、ガブスレイの開発を待ってエゥーゴから潰しにかかろう。宇宙戦ユニットはエゥーゴのほうが比較的くみしやすいからだ。ガブスレイやハンブラビの機体数がそろったらアクシズへ進撃。

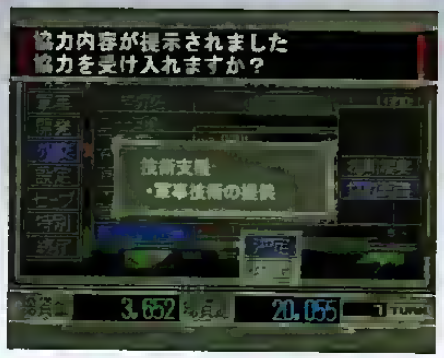


ティターンズ（ジャミトフ）勝利への道程

シロッコ登場までの50ターンをどう戦うかにジャミトフ編の勝敗はかかっている。戦力の消耗を控え、自軍エリアに侵攻されない攻略を心がけよう。

1 地上を制覇するまでは開発よりもユニット生産

地上を占領し、フェイズごとの収入が少なくとも9000以上になるまでは、開発への予算投入は控えて生産に力を注ぐのがベター。1ターンから3ターンくらいの間は外交などで得た資産をめいっぱい使って、アクト・ザクとスイチュウ型Gの生産に取りかかろう。アクト・ザクは宇宙と地上で使い回しがきく主戦力ユニットであるし、インドヨウ、タイセイヨウ－2などが横たわる南半球攻略には水中戦用のMSは不可欠だからだ。なお、生産したアクト・ザクは次の主力MSとなるハイザックを開発するまで絶対に破壊されないように戦っていくこと。壊れた機体はこまめに補充していくようにしよう。



←ハイザックなどの開発にのちのち支障をきたすので、敵・軍需産業と軍事技術を提供しあって敵性技術レベルだけはきちんと上げておこう。

2 生産不可ユニットやアクト・ザクは破壊されないように戦う

Ｔ－ガンダムなど序盤では生産不可なユニットや、せっかく作ったアクト・ザクを失わないためにはどう戦えばいいか。攻撃の際に破壊されてもいいユニットを加えて、敵の反撃に対するオトリにすればいいのだ。地上戦ではファンファンやTINコッドといった航空ユニット、宇宙戦ではＳフィッシュなどの安価な航宙ユニットを大量生産し、戦線に必ず投入しよう。これはもう壊れてもともとの消耗ユニットと割り切って、毎ターン生産してMSユニットに同伴させること。第１部第２部を通して有効な戦術だが、難易度がシビアな外伝ではこれを徹底させなければ絶対に勝利は見えてこないのだ。



←密集した敵ユニットはオトリユニットでおびき出し、MSユニットとオトリユニット1機で取り囲んで倒す。MSは反撃されないので無傷。

3 ヨーロッパ中央の中立エリアには進出しないでおく

ゲーム開始１ターン目から、宇宙はサイド６とサイド４へ向かって、地上はインドヨウからオーストラリア方面へ向かって中立エリアの占領を開始。その際、カザフスタン以北のヨーロッパ東部には手を出さないほうが無難。のちのちアクシズとエゥーゴの軍勢に交互に攻められて撤退を余儀なくされる危険があるからだ。アラビア、インド、インドシナを防衛ラインとしてユニットを駐屯させ、ヨーロッパ中央の勢力争いはアクシズとエゥーゴに勝手にやらせておこう。そうしておいて先に南半球を制覇してしまうほうが得策だ。20ターンくらいまでに南半球エリアはすべて占領してしまいたい。



←早く占領するコツは、アッシマーやサイコガンダムなどの強力MSを一つのエリアにまとめて投入すること。短期決戦すれば被害も少ない。

4 占領した宇宙エリアはシロッコ登場まで取りかえされないようにしよう

宇宙はサイド４を占領後にウチュウ－５へ、サイド６占領後にサイド２とサイド５の方向へ侵攻していく。ここを占領してしまえば地球降下可能エリアの敵軍は孤立するので、Ｐ－インドの戦力と挟み撃ちにして占領していけばよい。あとはガブスレイなどが手に入るまで防衛に努めるのみ。ハマーンのキュベレイなどは並のMSでは太刀打ちできないので下手に手を出しては危険だ。なお、敵に攻め込まれないようにするには毎回こちらから敵エリアに侵攻してしまえばよい。その際はエリアの全ユニットを移動させないようにすること。全ユニットで侵攻すると逆に攻めこまれる場合があるのだ。

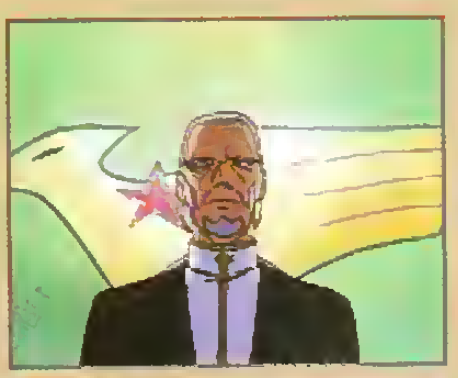


←P－ベキンにはサイド４、P－オーストラリアにはP－インドから侵攻。P－クャブローとP－アメリカの敵軍は孤立無援になる。

外伝ー使えない代表者

ティターンズ(ジャミトフ)編

あなたは ジャミトフを信じますか？







ジオン軍によるコロニー落としで汚染された地球の未来を憂え、無力な地球連邦政府に変わってスペースノイトを駆逐するべく、ティターンズを創設したジャミトフ・ハイマン。

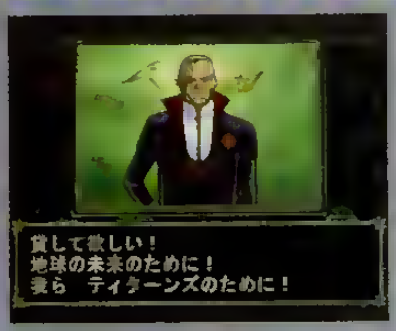
反抗するコロニーに毒ガスを注入する"G3作戦"を実行するなどなかなか剣呑な男なのだが、さすが一大組織をまとめ上げた人物だけあり、単なる悪党面の憎まれ役ではない。ゲーム中のパラメータでは魅力の数値が14。これはエゥーゴのブレックス・フォーラに匹敵している。ああ見えて部下に対する思いやりもあれば、部下からの信頼も厚いのだ。それは原作『機動戦士Zガンダム』で、ハマーンがカラにしたアクシズをグリプス2にぶつけようとしたときのティターンズ全艦隊脱出劇においても描かれている。ドゴス・ギアに乗り込んだジャミトフは、攻撃された衝撃で倒れかかった自分の身を心配する側近に「私のことよりも部下たちの心配をしろ」と叱咤を浴びせるのだ。指導者としてこれくらいのことは言えなければ、部下はついてこないだろうし、あれほどのティターンズの結束もあり得まい。

しかし！　ゲーム中に限って言えば、いかに悪党なりに人間ができていようと、役に立たない勢力代表ではぜんっぜんありがたくない。ジャミトフときたら、第1部の連邦編ではそれなりに頼もしい活躍を見せたかもしれないが、外伝で他の勢力代表と比べてしまうと、その使えなさがだんぜん鼻についてしまう。いちばんの原因はMSにもMAにも乗せられないこと。勢力代表者は士気値の高さと士気範囲の広さが魅力なのに、MSにもMAにも乗せられないということから、ついつい激戦区に投入するのがためらわれてしまうのだ。

だが、それを言えばエゥーゴのブレックス・フォーラも同じはず、と反論されるかもしれない。しかもパラメータで見れば、射撃6のブレックスよりも射撃8のジャミトフのほうがまだマシなのである。にも関わらず、"勢力代表ー序盤から活躍させられない男"と言うべき理由は、安心して乗せられる艦船がないということ。勢力代表のくせに初期配置で乗り組んでいる車両がビックトレーとは何の冗談かと言いたくなる。これに比べると外伝エゥーゴのブレックスはラッキーで、初期ユニットの中にグレイファントムがあったりするのである。ブライトが艦長を勤めているのだが、さっさと取り上げて彼にはホワイトベースでもあてがっておけばいい。こちらとしてもモンシア、ベイト、アデルがいる以上、アルビオン1艦くらい持っていても罰は当たらないと思うのだが、ティターンズでは開発すらできはしない。そうなると地道に開発部能力を上げてバーミンガムの開発を待つしか手はないのだ。それともあなたはジャミトフの悪運を信じて、ビックトレーかベガサス、はたまたマゼランKで突っ込んでみますか？

WRITER'S VOICE いちばん最後に回されそうな外伝

攻略を担当して思ったこと、それは"ジャミトフ編ていちばん最後にプレイされるのではないか"。歴史のifが体験できる正統ジオン、新生ジオンはオイシすぎるし、0083のファンならデラーズ・フリート、シャアのフリークならネオ・ジオンは垂涎の的だろう。エゥーゴもZやカミーユが使えるのは魅力だ。しかし、ジャミトフ編は？　ティターンズ自体は確かに魅力的だ。だが開発できる兵器もパイロットのメンツもほぼ同じということで、多くのプレイヤーはジャミトフ編をすっとばしてシロッコ編をプレイしちゃうのでないだろうか。シロッコ編に対抗するジャミトフ編の売りは・・・"黒い制服のシロッコが使える"じゃダメ？



←難易度もジャミトフ編のほうがシロッコ編よりキツめ。しかし真のティターンズの心意気を感じたいならやっぱりジャミトフ編　演説でも聞いてみてください。

ティターンズ(シロッコ)

TITANS -PAPTIMUS SCIROCCO-

シロッコの野心

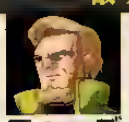


ジャミトフ・ハイマンを暗殺し、ティターンズを手中に収めたパプテマス・シロッコ。“次の時代を作るのは女、自分などはその立ち会い人に過ぎない”とうそぶくシロッコの真意は、果たしてどこにあるのだろうか。

初期戦力 STARTING DATA

勢力図と総資産

シロッコ編はジャミトフ暗殺直後の設定であるため、敵対する勢力はジャミトフ編と同様、アクシズとエゥーゴである。スタート時の総資産もジャミトフ編とまったく同じ。ただ、所有するエリアと外交勢力との友好度に若干の違いがある。本拠地がグリプス2であることは変わりないが、地上における拠点はベルファストになっている。外交は軍需産業と敵・軍需産業との友好度が低いぶん月都市群との友好度が高い。木星船団との友好度も高いが、これはシロッコが木星への輸送船ジュピトリスの艦長であったことに起因しているのだろう。特筆すべきはアクシズとの友好度が高いこと。しかし利用する機会はほとんどないので関係を維持する必要性はまったくない。

総資金	敵対勢力		その他外交勢力		
50.000 [VERY EASYでは 70.000]			サイド6	月都市群	木星船団
総資源	エゥーゴ	アクシズ	険悪	良好	親密
50.000 [VERY EASYでは 70.000]	友好度：険悪	友好度：良好	味方軍需産業		敵軍需産業
			険悪		険悪

勢力図

特別エリア数 3　制圧エリア数 9

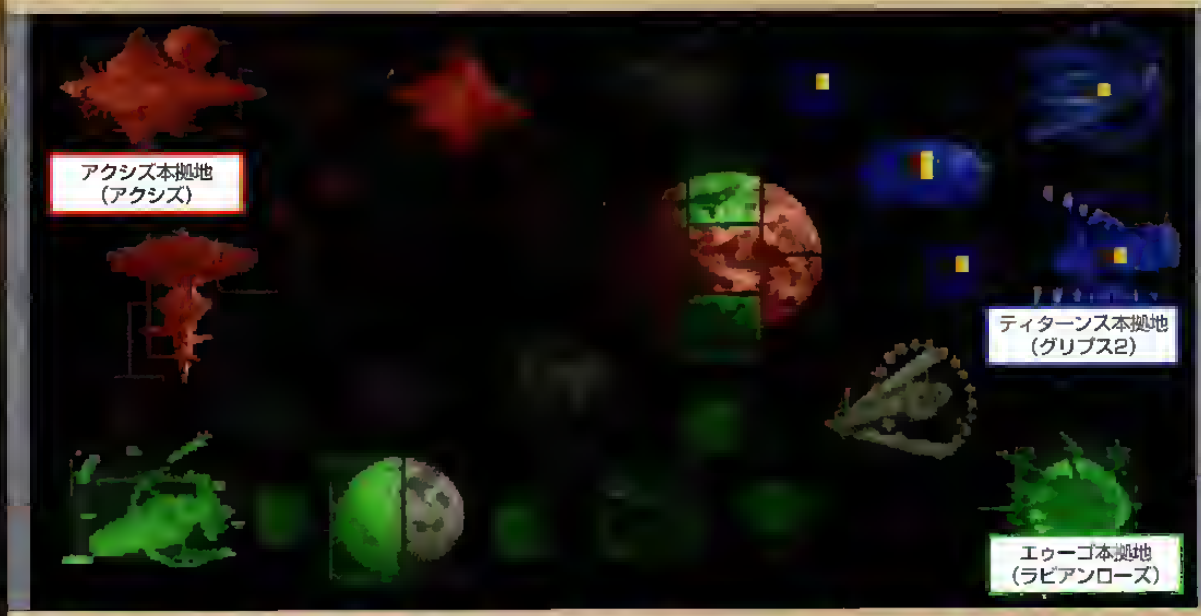
地球圏MAP

ベルファストは進入経路がヨーロッパー3とタイセイヨウー1だけなので防衛しやすい。ヨーロッパー3は最初から自軍エリアなので早いうちにタイセイヨウー1を押さえる。タイセイヨウー1を北米、アフリカ大陸制圧の足がかりにしよう。



宇宙圏MAP

Pーインドが自軍エリアでないこと以外は、ジャミトフ編と同じ配置である。Pーインドがないぶん、地球降下可能エリアの制圧に手間がかかるが、シロッコ編は宇宙戦用のMSが充実しているのでさしたる問題ではないだろう。



パイロット＆ユニット

ジャミトフのシンパであったハスク、ジャマイカンは当然ながらいない。しかしシロッコが最初から使えるということだけで、そんな些細な問題はふっとんでしまう。それほどまでにパイロットとしての彼の価値は大きいのだ。めったなことでは負けないので、勢力代表といえどもどんどん前線に投入するようにしよう。ちなみにプロト・ゼロとエマはメンバーには入っていない。エマはすでにエゥーゴに属しており、かわりにレコアが寝返ってこちらの陣営についている。主力となるパイロットはフォウ、ロザミア、ヤザン、ジェリドといったところだ。

パイロットリスト／初期配置エリア



パプテマス・シロッコ
（メッサーラ／グリプス2）



ヤザン・ゲーブル
（ハンブラビ／ウチュウー2）



ジェリド・メサ
（ガブスレイ／ウチュウー1）



フォウ・ムラサメ
（バウンドドッグ／ルナツー）



ロザミア・バダム
（サイコガンダム／ルナツー）



ベルナルド・モンシア
（ジムクゥエル／ヨーロッパー1）



カクリコン・カクーラー
（ガブスレイ／ウチュウー1）



ブラン・ブルターク
（ハンブラビ／ウチュウー2）



ライラ・ミラ・ライラ
（GBベータ／サイド7）



レコア・ロンド
（未配属）



アルファ・A・ベイト
（ジムクゥエル／ヨーロッパー2）



チャップ・アデル
（ジムクゥエル／ベルファスト）



マウアー・ファラオ
（ガブスレイ／ウチュウー1）

所有ユニット

メッサーラ、バウンド・ドッグ、ハンブラビ、ガブスレイ、サイコガンダム、と高性能可変MSが勢ぞろいしている。これらの機体を壊さないように上手く使っていけば、新たなMSなど開発しなくともじゅうぶんエンディングにたどりつけてしまう。唯一強敵と呼べるのはハマーンのキュベレイくらい。それすらもこれらの機体が束になってかかれば難なく倒せてしまう。開発に金をかけるくらいならアクト・ザクを大量生産するほうがいい。

1ターン目に提案される開発プラン
- BD－1

開発提案されていないが所有しているユニット

・メッサーラ　・バウンド・ドッグ　・ＧＢベータ　・ガブスレイ
・サイコガンダム　・ジムクゥエル　・ハンブラビ

戦力の要となるユニット

アクト・ザクは宇宙／地上戦の両方に使える重宝ユニットなので生産に力を入れよう。アクト・ザクさえ作っておけば、あとはメッサーラやサイコガンダムを主力として100ターンくらいまでは余裕で戦っていける。100ターン以降アクシズがガザCを大量投入するようになったら、ハンブラビやハイザックを開発してアクト・ザクからシフトしていこう。

アクト・ザク



⬆地上戦はこれに任せて、山地の移動に難があるジムクゥエルは宇宙にあげてしまおう。

メッサーラ



⬆射撃の能力が高いパイロットを乗せ、メガ粒子砲での遠距離攻撃用兵器として使おう。

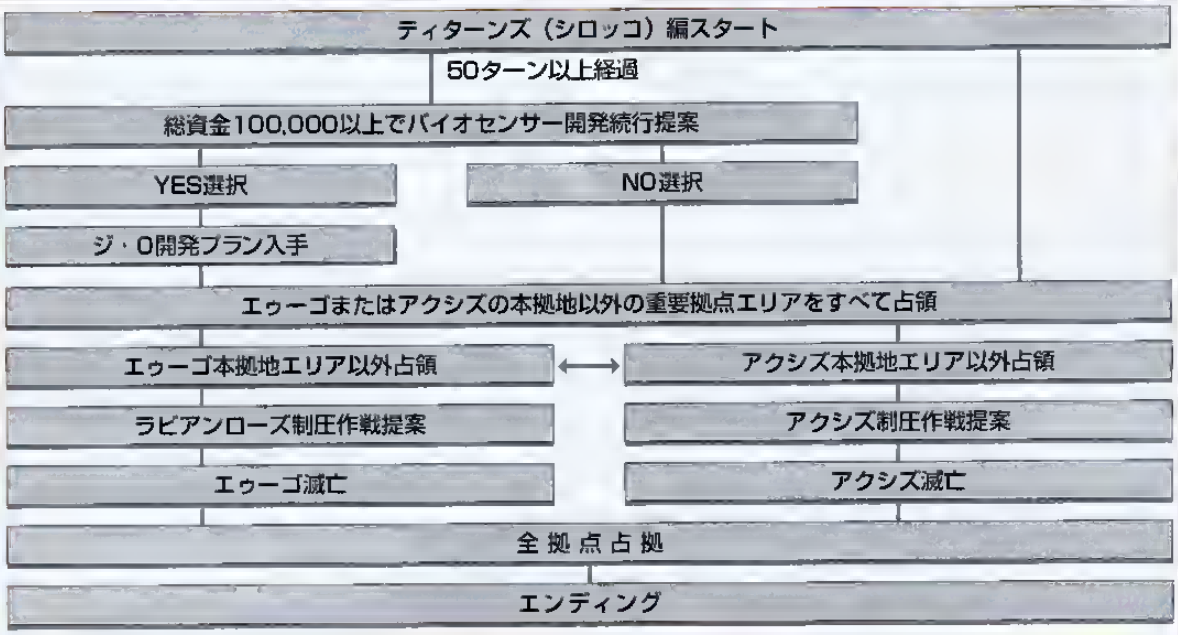
サイコガンダム



⬆耐久値が高く、メガ粒子砲の威力も射程距離もメッサーラ以上。シロッコを乗せたい。

戦術 STRATEGY

シロッコの野心　イベントチャート



ジ・O開発イベントのための資金はクリア目前になってから貯めよう

50ターン以降になるとジ・Oの開発プランを入手できるイベントを起こすことができるのだが、その条件というのが総資金を100000以上にすること。こんな莫大な金額は10ターン以上に渡って生産を犠牲にしないかぎり、捻出するのはとても無理。地球圏はすべて制覇していて、なおかつ宇宙での戦いにも圧倒的な勝利が見えた状態になるまではお預けにしたほうが無難だ。攻略だけならジ・Oがなくてもやっていけるので、残すエリアはアクシズかラビアンローズという状況になるまで生産の手は休めないこと。アクシズ、ラビアンローズに攻め込んでしまえば他の重要拠点を取り返されない限り、敵の生産は完全にストップする。そこで戦況を見極め、新たなユニットを生産する必要がないという判断がついてから資金を貯め始めるのだ。

➡地球を制覇する頃には資源が余り気味になる。サイドGと月都市群に資源援助して友好度を上げ、資金援助してもらおう。





←耐久値560を誇り、サイコミュも搭載したトップクラスのMS、ジ・O。接近戦において絶大な破壊力を発揮する。

特別イベント　バイオセンサーの開発

条件　50ターン以上経過で総資金100,000以上で発生

50ターン経過後、資金を100000以上にするとバイオセンサーの開発続行が提案されるイベントが発生する。ここでYESを選択すると資金の半額が開発に投入され、ジ・Oの開発プランが手に入る。ジ・Oはハマーンのキュベレイとサシで渡りあえる優秀な機体。そのぶん開発にも生産にもかかるコストが大きい。開発予算は15000、生産には資金10500、資源15000ほど必要になる。ちなみにこのイベントでNOを選択した場合、開発部能力を基礎技術Lv20、MS技術Lv20、MA技術Lv15まで上げないとジ・Oの開発プランは提案されない。

必要資金：資金の半額



ティターンズ（シロッコ）生産可能ユニットリスト

月数が経過しているためかジャミトフ編のティターンズよりも初期開発部能力が高い。ジム改やガンキャノンも初めから生産可能になっている。

初期開発部能力 基礎技術Lv9 MS技術Lv9 MA技術Lv9 敵性技術Lv5

MS

初期生産可能

- ジム
- ジムD型
- ジムコマンドG
- ジムコマンドGS
- ジム改
- ジム・Lアーマー
- ジム・Sカスタム
- ジムキャノン
- アクアジム
- スイチュウ型G
- ガンタンク
- ガンタンク[リ]
- ガンキャノン・A
- ガンキャノン−3
- ガンキャノンⅡ
- ガンキャノン-D
- プロトガンダム
- G-3ガンタム
- リクセンGM・A
- G-リクセン型・A
- ザクキャノン
- ザクマリンタイプ
- ザクティサツ型
- グフ-H型
- アクト・ザク

開発レベルを上げると生産可能になる

- パワード・ジム
- ジム・カスタム
- ジムクゥエル
- ジムⅡ
- ジムスナイパーⅡ
- ジムキャノンⅡ
- Gアレックス
- FAアレックス
- FAガンダム
- ヘビーガンダム
- MK-Ⅱ・A(ティターンズ仕様)
- BD-1
- BD-2
- BD-3
- ハイザック・A
- ハイザックC
- マラサイ
- サイコガンダム
- GBアルファ
- GBベータ
- アッシマー
- ギャプラン
- バウンド・ドッグ
- ガブスレイ
- ハンブラビ
- メッサーラ

イベントで開発プラン入手

- ジ・O

MA

初期生産可能

- ボール・Pタイプ
- ボール

車両

初期生産可能

- 61シキセンシャ
- ホバートラック
- ビックトレー
- ガンタンクⅡ

航空

初期生産可能

- ファンファン
- ＴＩＮコッド
- フライマンタ
- デプロッグ
- ドン・エスカルゴ
- デッシュ
- ミデア
- ミデア改

航宙

初期生産可能

- コアファイター
- コアブースター
- トリアーエズ
- Sフィッシュ
- パブリク

艦船

初期生産可能

- コロンブス
- コロンブス改
- サラミス
- サラミスK
- マゼラン
- マゼランK
- ペガサス
- U型センスイカン
- M型センスイカン
- ＨＬＶ

開発レベルを上げると生産可能になる

- サラミス改
- マゼラン改
- グレイファントム
- バーミンガム

軍事 MILITARY AFFAIRS

制圧モデルプラン

宇宙エリア制圧に重点を置いて攻略

宇宙戦用のMSハンブラビを所有しており、主力とすべき部隊が始めから宇宙に配属されているシロッコ編は、ジャミトフ編とは逆に宇宙エリアの攻略から始めていくとよい。幸い地上の拠点であるベルファストは守りやすい場所にあるエリアなので、先に宇宙の敵戦力を叩いてから地上制圧に本腰を入れるのだ。大まかな指針は、10ターンまでにオデッサとヨーロッパ北部、地球降下可能エリアの周囲を占領、30ターンまでに地球降下可能エリア及びグラナダ、サイド3とユーラシア大陸を占領、40ターンまでにアクシズ、ラビアンローズ以外の全宇宙エリアを占領して北米、アフリカ方面に進出、60ターンまでに地上を完全制圧して、比較的倒しやすいエゥーゴの本拠地ラビアンローズに侵攻、といった感じだ。このプランで進めていけばアクシズのガザCに悩まされたりエゥーゴのZガンダムに手こずることなく、エンディングにたどりつけるのだ。

エゥーゴの動き

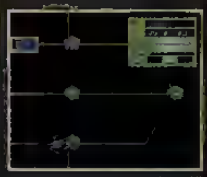
ターン経過に伴ってインド近辺、ジャブロー近辺、グラナダ近辺でアクシズと交戦し始める。戦線に投入してくるユニットはFAガンダムやジムキャノンなど。30ターンを過ぎるとリックディアスやMKーⅡが姿を現す。強力なMAがないだけアクシズよりは戦いやすい。



⬆リックディアスを見るのはサイド3攻略のころ。

アクシズの動き

アフリカ、北米あたりは戦力が薄いが、ジャブロー、マドラス付近にはユニットを多く配備する傾向がある。主なMSは地上ではゲルググキャノンやドワッジ改となぜかドダイ+ザクⅡ-J型。宇宙ではケンブファーやジオング、ノイエ・ジールなど強敵ぞろいだ。



⬆パイロットつきリゲルグも40ターン以降の常連。

EARTH SIDE

まずはタイセイヨウー1を占領して北米、アフリカ、ジャブローからの敵の侵攻への守りを固めつつ、ヨーロッパ方面へ進出。宇宙を制圧して主力MSを地上に降下させたら北米、南米、アフリカ、オーストラリアの侵攻を開始。



SPACE SIDE

宇宙では脅威となるユニットが少ないエゥーゴ側から先に叩いていく。中立エリアを占領しながらグラナダ、サイド3へと進み、ラビアンローズを残すのみとなったらアクシズのア・バオア・クー、ソロモン攻略にとりかかるのだ。



ティターンズ(シロッコ) 勝利への道程

アクシズの宇宙戦力は手強い。ジャミトフ編で述べたMSを破壊されないための戦術を基本とし、戦力の低下を招かないようにして戦っていこう。

1 中立エリアを占領して ヨーロッパ攻略の足がかりを作ろう

ターン開始と同時に行うべきことは、宇宙と地球の特別エリアでのアクト・ザクの生産とオデッサ、タイセイヨウ−1への侵攻、中立エリアへの進出だ。ゲームスタート直後はアクシズもエゥーゴもほとんど動きを見せないので、少しでも収入を多くするためにスカンジナビア、ロシア−13、カザフスタン、アラスカ、グリーンランド、カナダ−12、サイド4、サイド6を占領してしまうのだ。北米エリアの敵勢力は20ターン近くまではろくに手を出してこないので、当面はザクキャノンや航空ユニットを置いておくだけでじゅうぶん。オデッサを占領後はヨーロッパ制圧のほうに力を入れよう。



←サイド6を占領すると友好度の低下が激しくなるが、放っておくとラビアンローズの戦力に取られてしまう。外交はあきらめて占領しよう。

2 敵勢力の侵攻ルートを絶ってから 地球降下可能エリアを占領

地球降下可能エリアは、サイド4、ウチュウ−5、サイド5、ウチュウ−3を先に占領して、敵の援軍派遣ルートを絶ってから攻略を開始。すべて制圧したら、サイド4とウチュウ−5にユニットを配備してアクシズの侵攻に備え、グラナダ、サイド3のエゥーゴ戦力の掃討に取りかかろう。自軍戦力配分の優先順位はグラナダ、サイド3攻略→ラビアンローズの勢力に対する防衛→ソロモン付近のアクシズ勢力に対する防衛、とすること。数さえそろえておけばソロモンのアクシズは動かないので、メッサーラ、サイコガンダムなど主戦力ユニットはサイド3攻略のほうに投入してしまおう。



←ラビアンローズのエゥーゴは侵攻してくる確率が高い。サイド6とウチュウ−4の防衛にはガブスレイなどを1機ずつ追加しておくといい。

3 ラビアンローズ、アクシズの ユニットはおびきだして数を減らす

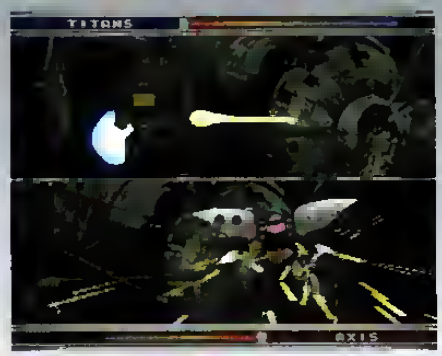
ラビアンローズとアクシズ以外の全宇宙エリアを占領したら、サイコガンダムなどを地上に降ろして地上エリアの制圧を始めよう。ただその際に気になるのは、それぞれの本拠地に封じこめたアクシズとエゥーゴのユニット数の増加。放っておくとアクシズとラビアンローズでどんどんユニットが生産されてしまい、いざ制圧作戦にとりかかろうという時には部対数が70や80にふくれあがってしまうのだ。対処としては、時々でよいのでラビアンローズならサイド6かウチュウ−4、アクシズならウチュウ−9かウチュウ−10をわざと占領させ、戦って敵ユニット数を減らすようにしていこう。



←念のために防衛ユニットの中にハンブラビなどの主力級MSを2機くらいずつ投入しておけば、まず負けることはないだろう。

4 ハマーンのキュベレイには 半端な戦力で挑まない

メッサーラ、サイコガンダム、バウンド・ドッグなどの主力MSを投入していない戦闘でハマーンのキュベレイが現れた場合、戦わずに退却してしまうべき。アクト・ザクなど論外、ガブスレイなどでさえも一撃で破壊されてしまうからだ。ただし特別エリア以外の戦闘でキュベレイが出現した場合は、逆にユニットを追加投入することをお勧めする。こちらのユニット数が多ければ敵ユニットは基地に陣取って動かなくなるからだ。こうして膠着状態を続けさせておき、その間にアクシズ自体を占領してしまえば、ハマーンと戦って甚大な損害を被ることもなくアクシズを滅亡させてしまえるのだ。

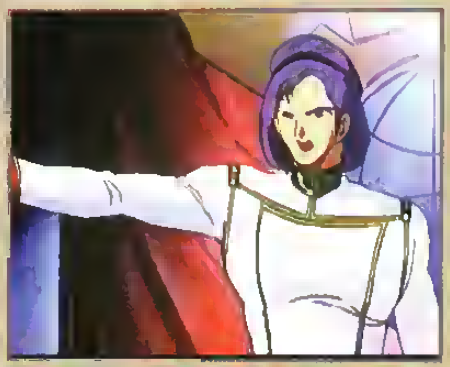


←ハマーンのキュベレイを相手にするときは、反応値の高いパイロットを乗せた高性能の機体でいっせいに攻撃しなければまず勝てない。

ティターンズ（シロッコ）編

プレッシャーではなく フェロモンを感じるシロッコ編







いったいなんだというのだ。このシロッコ編に漂う異様な色気は。登場パイロットのセリフはジャミトフ編と同じだというのに、頂点に立つ者がシロッコになったというだけで、なぜかティターンズはフェロモンの魔窟の様相を呈してくる。

これはひとえにジャミトフ編にはいなかったパイロット、レコア・ロンドの存在のせいだろう。原作「機動戦士Zガンダム」の設定と同様、クワトロ・バジーナことシャアに愛想をつかしたレコアは、自分をただの女として扱ってくれたシロッコの陣営に単身寝返っている。しかも初期配置が“ミハイゾク”というのが、シロッコの女になりたてという背景をうかがわせて生々しい。ゲームスタート直後にいきなり出くわすこの事実を見てしまうと、マウアーに大人の男をアピールするシロッコの言葉などはフェロモン倍加で耳に入ってきてしまうのである。マウアーに甘えつつライラを飲みに誘いまくるジェリドも、ジャミトフ編のときは“ゲーム上の都合”と気にも止めなかったのだが、フェロモン効果を受けてとんでもないヤツに見えてくるから恐ろしい。ちなみに“ゲーム上の都合”というのは、ライラとマウアーが同じ戦場でジェリドと戦えるということである。原作をご存じない方のために言っておくと、ジェリドがライラとマウアーに心を寄せるのは同時進行ではない。ライラの死後にマウアーと出会うのであって、決して二股男ではないのである。「お前さんも倒すべき敵だ！」という上昇志向なジェリドのセリフが、目の前でマウアーを口説かれた直後は別な意味に聞こえてしまうのもシロッコ効果の賜物かもしれない。

なお、もっともドロ沼な女の都合というものを堪能したいときは、レコアを地球方面には降ろさず、サイド３方面へ送り込むことをお勧めする。サイド３に感じる異常なまでのプレッシャー。そう、そこにはクワトロ・バジーナが配置されている確率が高いのだ。レコアとクワトロの愛憎こもごもの会話イベントを聞いておかないという手はない。「今更なぜかとは聞かん」と、聞いてくれたほうがまだ救われたであろう女心をまったく解さぬシャアと、「世界が自分を中心に動くと思うな、シャア！」と挑みかかるレコア。平行線を辿る道しか歩めなかった男女の悲哀がこのセリフに込められている。これにシロッコの寵をレコアと競ったパイロット、サラ・ザビアロフや、サラに想いを寄せたカツ・コバヤシなどがいたら、もっと凄まじい恋愛模様が見られたに違いない。シロッコ編はある意味、他のどのモードよりも、戦場からかけ離れた人間ドラマを想像しやすいのが魅力なのだ。この世には男と女の２種類しかなく、俗人どもの俗なる利害観念渦巻く世界を革新できるのは、シロッコのいう一握りの天才などではなく、愛多き者たちの力だけなのかもしれないのだから。

WRITER'S VOICE 勝てると思うなッ、小僧オオッ!

勢力代表者の中で一二の実力を誇るシロッコは、前線にバリバリ参加するぶん会話イベントを見る機会も多いでしょう。特に見ておきたいのが、クワトロ、カミーユ、ハマーンとの会話。ハマーンのキュベレイには近づきにくいが、クワトロのRディアスなどはほんの蚊トンボなので楽勝。カミーユのほうはMK-Ⅱに乗っているのを見かけたのか最後て、こちらもメッサーラでじゅうぶん。ニュータイプのなりそこないや、生の感情をむき出しで戦う少年といった俗人どもには、シ・Oなど投入するまでもないということなのか、ああ、Zガンダムと戦いたかった、なぜZは出てこない！　カミーユがのそのそしているからか‥!?



何というプレッシャーだ！
だが　その程度の力で
私を超えたなどと思い上っては困る！

←シ・Oの投入はやはりキュベレイ戦が真のちか　戦闘シーンは原作のようにファンネルを叩き落としまくったのだが　むき出は見られなかった！　残念。

エゥーゴ
A.E.U.G
Zの鼓動

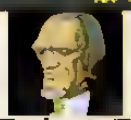


スペースノイドの弾圧を掲げるティターンズの暴挙に対し、ブレックス・ファーラーはエゥーゴを結成。アースノイドとスペースノイドの共存という理想のもと、次の時代に向けたエゥーゴの戦いが始まる。

初期戦力 STARTING DATA

勢力図と総資産

初期状態における特別エリアが、宇宙と地上1つずつしか確保されていないエゥーゴ。しかも、制圧エリアがティターンズとアクシズの間に挟まれる形に配置されていて、ティータンズとは本拠地が近いので、下手に攻勢に出ると、逆に本拠地周辺を一気に攻め込まれる心配もある。初期配備兵器をつぶさずにうまく運用していくのはもちろん、1ターン目に自軍エリア防御のための兵器を多数生産しておくとよいだろう。また、地上の重要拠点を数エリア占領するまでは、慢性的な資金・資源不足に悩む。余った資金を外交にあてて、貿易収入を確保しておくことも大切になってくる。特に敵軍需産業とのつながりはなにかと重宝するので、良好な仲を保とう。

総資金	敵対勢力		その他外交勢力		
50.000 [VERY EASYでは 70.000]			サイド6	月部市群	木星船団
総資源	ティターンズ	アクシズ	親密	普通	普通
50.000 [VERY EASYでは 70.000]	友好度：険悪	友好度：普通	味方軍需産業	敵軍需産業	
			普通	親密	

勢力図

特別エリア数 2　制圧エリア数 9

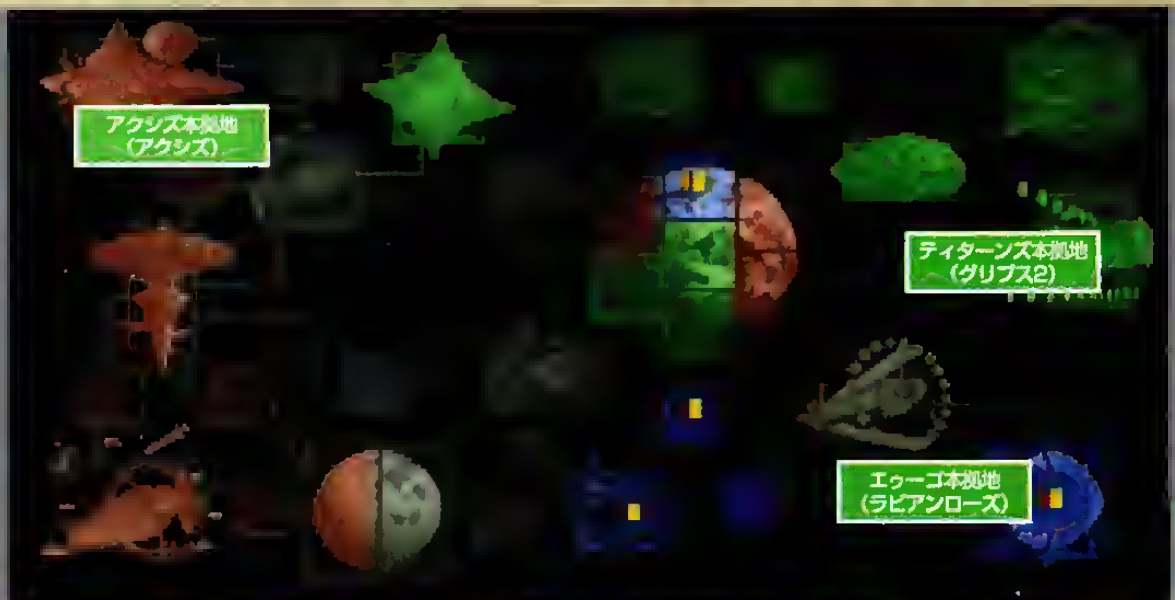
地球圏MAP

占領下にある特別エリアはペキンだけ。周辺の中立エリアをすぐに占領し、少しでも多く資金・資源を確保しておきたい。幸い、ハワイやマトラス、トリントンなどの特別エリアには攻め込みやすいので、早めに占領するようにしよう。



宇宙圏MAP

ティターンズと本拠地が近いのが気がかり。サイド6を占領されると戦略面でも外交面でもつらいので、ウチュウ-2は必ず占領下にしておく。初期は本拠地周囲の守りを固め、クワトロを中心とした部隊でルナツーを押さえにいくとよいだろう。



ハイロット&ユニット

宇宙はクワトロ，地球上にはアムロやブライトを中心としたエースパイロットたちが配属され、それぞれ強い兵器に搭乗しているのが心強い。エースパイロットたちは分散させずに、初期配置のグループのまま戦闘させていくと、自軍の損傷を最低限に抑えることができるはず。技術レベルをあげるまでは、生産できるMSが他勢力よりも弱い。下手に戦域を拡大せずに、積極的攻撃活動はエースパイロットたちにまかせておいて、残りの兵力は自軍エリアの守備にまわすのが得策。艦船ユニットも決して強くはないので，無理な戦いはしないこと。

パイロットリスト／初期配置エリア



ブレックス・フォーラ
（マゼランK／ラビアンローズ）



ブライト・ノア
（グレイファントム／チュウゴク）



ヘンケン・ベッケナー
（グレイファントム／P-ペキン）



アムロ・レイ
（Gアレックス／ニホン）



スレッガー・ロウ
（Gアーマー／ニホン）



クワトロ・バジーナ
（Rディアス/QV／P-ペキン）



リュウ・ホセイ
（ガンキャノンⅡ／チュウゴク）



アポリー
（リックディアス／P-ペキン）



ロベルト
（リックディアス／P-ペキン）



カイ・シデン
（ガンキャノンⅡ／インドシナ）



ハヤト・コバヤシ
（ガンキャノンⅡ／チュウゴク）



セイラ・マス
（G-3ガンダム／ニホン）



レコア・ロンド
（パワード・ジム／インドシナ）

所有ユニット

宇宙はマゼランKとサラミスKを母艦として、ジムコマンドGSやコアブースターが配置されている。しかしジムコマンドGSでは、ジムクウェルやジム改相手には力不足。次期主力MSとしてジムⅡが生産できるようになるまでは、グレイファントムとリックディアス隊を中心として戦っていくしかない。地球では、Gアレックス、G-3ガンダム、ガンダムMAのニホン配備MSがかなり強い。ガンキャノンⅡやジムキャノンと組み合わせて運用していこう。

1ターン目に提案される開発プラン
- ミデア改
- カンキャノン-3

開発提案されていないが所有しているユニット

・リックディアス/QV　・リックディアス　・Gアレックス
・パワードジム　・グレイファントム

戦力の要となるユニット

積極的に攻撃する部隊としては、グレイファントム、リックディアス、Gアレックスなどのガンダムが頼みの綱。防衛戦部隊は、ジムコマンドGやジムコマンドGSが中心になるだろう。地上は安い航空ユニットを、宇宙ではボールを大量生産して、敵エリアとの隣接エリアに配備。ユニット数が多くなり、敵から攻め込まれにくくなる効果がある。特にボール部隊は、防衛戦でも力を発揮してくれるので便利。ある程度要となる地域を制圧した

リックディアス



⬆ガザCやPタイプMk-Ⅱ，サイコガンダムと比べても遜色ない高性能ぶりを発揮してくれる。

ジムコマンドG、ジムコマンドGS



⬆単独部隊の運用は避け、後方支援型兵器部隊や艦船ユニットといっしょに運用していこう。

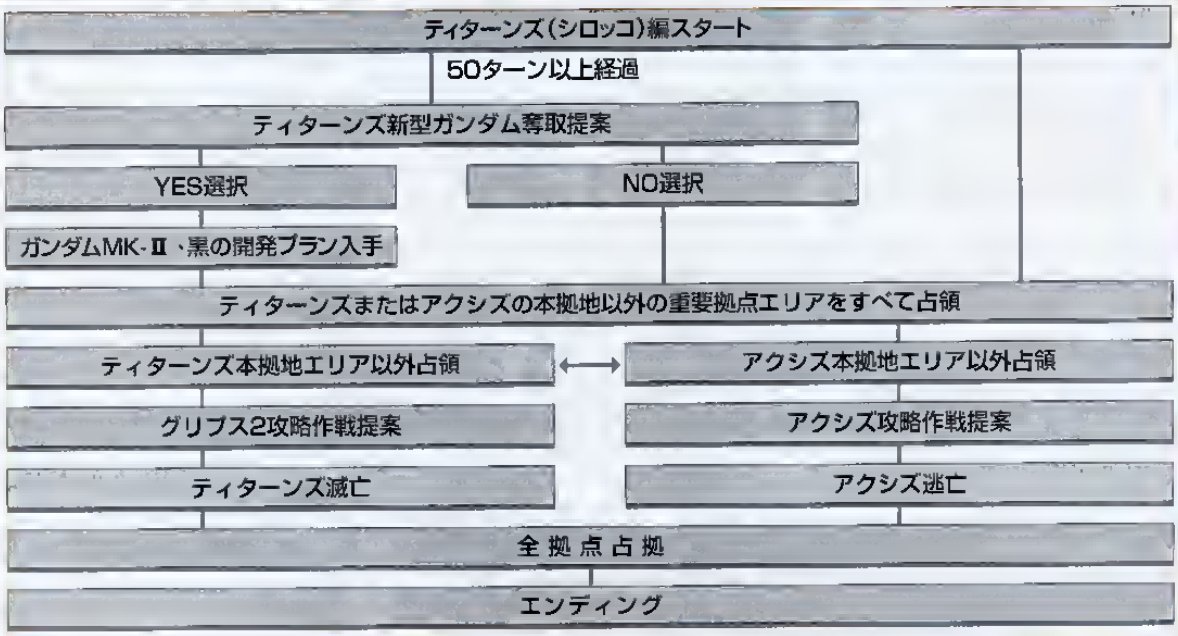
グレイファントム



⬆カンダムやリックディアスなどの母艦として運用。後方支援も強力なので，頼りになる。

戦術 STRATEGY

Zの鼓動　イベントチャート

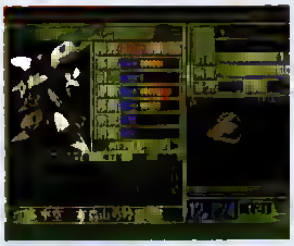


ティターンズ(ジャミトフ)を倒すのはイベントの後に

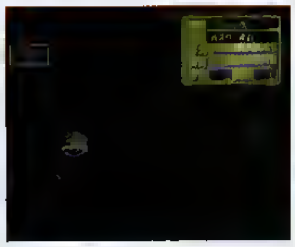
どの第三勢力にも共通しているのだが、大切なイベントは50ターン以降に発生する。後は、それぞれ敵対勢力を倒すための本拠地攻略イベントのみとなる。

50ターン以降に、ティターンズ（ジャミトフ）勢力が存在していて、なおかつ自軍の諜報能力が「A」ランク以上だと、クワトロ大尉から「新型ガンダムの奪取」が提案される。新型ガンダムは、ティターンズがサイド7で極秘開発していたモビルスーツであり、その機体を奪ってエゥーゴの新戦力とするのが、作戦の目的である。資金などの条件はないので、50ターン以降すぐにイベントが起きるようにプレイしていこう。

アクシズ攻略作戦やグリプス2攻略作戦は、それぞれの勢力との最終決戦となるイベントだ。



➡キャラが搭乗している敵には、リックディアスで戦うティターンズ相手なら、ほぼ確実に勝利することができるはずだ。



⬅アクシズ勢力の最強MSはハマーン・カーンの搭乗するキュベレイ。キュベレイを倒さない限り、エゥーゴの勝利はない。

特別イベント　黒いガンダム

必要資金：　なし

条件　51ターン以上経過＋諜報部能力「A」ランク以上＋敵勢力「ティターンズ(ジャミトフ)」が存在する

作戦を実行すると、ガンダムMK-Ⅱ(黒)および、ガンダムMK-Ⅱ(黒)の開発プランを入手することができる。さらに、カミーユ、ファ、エマの3人が新たにエゥーゴに加わることになり、一気に戦力が上がる。しかし、ガンダムを奪われたティターンズ(シャミトフ)との友好度は0に低下、ティターンズ(シャミトフ)全部隊の士気が100に上昇する。ガンダムMK-Ⅱ(黒)自体は、地球連邦軍モートの第二部で入手することができるが、開発プランか入手できるイベントはこれだけ。メカニック図鑑を埋めるために挑戦してみよう。



エゥーゴ 生産可能ユニットリスト

初期技術レベルが高い分、レベルを上げるための資金も高い。占領エリアを増やして資金・資源を確保したら、技術レベルの上昇に投資していこう。

初期開発部能力	基礎技術Lv9	MS技術Lv9	MA技術Lv9	敵性技術Lv5

MS

初期生産可能

- ジム
- ジムD型
- ジムコマンドG
- ジムコマンドGS
- ジム・Lアーマー
- ジム・Sカスタム
- ジムキャノン
- アクアジム
- スイチュウ型G
- ガンタンク
- ガンタンク[リ]
- ガンキャノン・A
- ガンキャノン-3
- プロトガンタム
- ガンダム・A
- G-3ガンダム
- リクセンGM・A
- Gリクセン型・A
- G・Ez-8

開発レベルを上げると生産可能になる

- ジム改
- パワード・ジム
- ジム・カスタム
- ジムⅡ
- ネモ
- ジムスナイパーⅡ
- ジムキャノンⅡ
- ガンタンクⅡ
- ガンキャノンⅡ
- ガンキャノン-D
- Gアレックス
- FAアレックス
- FAガンダム
- ヘビーガンタム
- バストライナー
- ガンダムビクシー
- MK-Ⅱ・B
- MK-Ⅱ・A(エゥーゴ仕様)
- Rディアス
- Rディアス/QV
- 100シキ
- Zガンダム
- 100シキ-ML
- Gゼフィランサス
- Gフルバーニアン
- Gサイサリス
- Gデンドロビウム
- Gステイメン
- Gガーベラ

MA

初期生産可能

- ボール・Pタイプ
- ボール

車両

初期生産可能

- ガンタンクⅡ
- 61シキセンシャ
- ホバートラック
- ビックトレー

航空

初期生産可能

- ファンファン
- TINコッド
- フライマンタ
- デブロッグ
- ドン・エスカルゴ
- デッシュ
- ミデア

開発レベルを上げると生産可能になる

- ミデア改

航宙

初期生産可能

- コアファイター
- コアブースター
- Gファイター
- トリアーエズ
- Sフィッシュ
- バブリク

艦船

初期生産可能

- コロンブス
- サラミス
- サラミスK
- マゼラン
- マゼランK
- ペガサス
- ホワイトベース
- U型センスイカン
- M型センスイカン
- HLV

開発レベルを上げると生産可能になる

- コロンブス改
- サラミス改
- マゼラン改
- グレイファントム
- アルビオン

軍事 MILITARY AFFAIRS

制圧モデルプラン

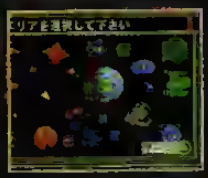
資金・資源の確保を最優先に

ゲームスタート時に制圧している特別エリアが少ないため、中盤まで慢性的な資金・資源不足に悩まされる。序盤の目標は、地球上の特別エリアを重点的に攻め、なるべく早期に占領すること。そうすれば、消費されていく兵器を補充する資金と資源を確保できる。

部隊構成やパイロットはそろっているものの、自軍で生産できる兵器が戦力として期待できないところがつらい。序盤は初期配備の兵器をなるべく撃破されないような戦い方をして、余った資金を少しずつ技術レベルを上げるために使っていこう。基礎技術レベルとMS技術レベルが12以上になれば、強力な兵器の開発提案が次々とされる。このとき、むやみに開発せず、必要な兵器に絞って2倍の開発費を投入し、早く生産ラインにのせることが大切。

ティターンズ（ジャミトフ）の動き

ティターンズ勢力は、あまり派手な動きはしてこない。アクシズと比べると、制圧エリアがエゥーゴと隣り合っている場所が多いので、攻められる前にこちらから戦闘をしかけていく。戦闘エリアを孤立させて、援軍を送りこめないようにしてから、確実に倒していこう。



↑本拠地同士が近く、本拠地周辺は常に戦闘状態に。

アクシズの動き

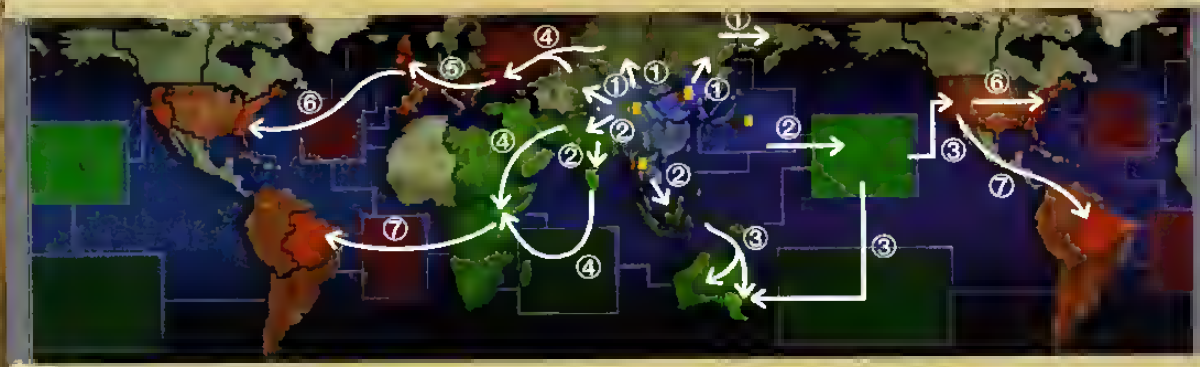
4ターン目まではまったく動きがないが、5ターン目以降に地球・宇宙とも一斉に侵攻を開始する。侵攻前に中立エリアに進軍しておき、絶対に特別エリアで戦闘が起こらないように防御態勢を整えておく必要がある。



↑アクシズの主力は、ゲルググAやケンプファーなど。

EARTH SIDE

手始めに侵攻する特別エリアはハワイ。ハワイを制圧したら、そこからキャリフォルニア方面に進んで、ニューヤーク、ジャブローを落としていこう。大陸側は、生産力が高いオデッサ占領が第一目標。



SPACE SIDE

3勢力すべての本拠地が宇宙にあるので、宇宙の特別エリアは奪い合いとなる。奪い返されるのを承知で、敵の動きが鈍いうちにルナツー、ソロモン、グラナダを占領し、少しでも資金・資源を得るようにしよう。



エゥーゴ 勝利への道程

自軍の戦力が不足ぎみで苦戦を強いられる。クワトロやアムロなど、エースパイロットをどう運用していくかが、勝負の鍵となりそうだ。

1 ソロモン、ルナツー、グラナダを早めに占領しておく

クワトロ率いるリックディアス隊が、ルナツーやソロモン近くに配備されている。地球上空は生産性がゼロなので放棄し、ルナツーやソロモン占領に向かわせよう。リックディアスは自軍勢力では最強なので、敵の強いMS相手でも負けることは少ない。戦闘中はリックディアス3機を常にスタックさせ、キャラクターの士気を高めておいて、なるべくダメージを受けないようにする。

また、本拠地周辺に配備されている部隊の一部をグラナダ方面に侵攻させる。グラナダかア・バオア・クーを占領できればベストだが、無理な戦いで部隊を失うことだけは避けたい。



⬅クワトロとアポリー、クワトロとロベルト、ロベルトとアポリーそしてクワトロとヘンケンで会話イベントが発生し、それぞれ士気が上がる。

2 地球部隊はハワイ・オデッサを最優先に占領していく

地球で主戦力となるのが、ニホンに配属されているアムロ、セイラ、スレッガーの3人が搭乗するガンダムたち。1ターン目に3人をU型潜水艦に搭乗させてハワイに攻め込み、5～6ターンを目標にで占領。占領後はハワイを拠点として、キャリフォルニア方面に攻めていくようにする。

一方、チュウゴクに配属されているブライト、ハヤト、リュウは、インドシナのカイ、レコアと合流させる。カザフスタンからロシア-3を占領し、オデッサを目指そう。



⬅初期配備のグループを順さずに運用していくほうが得策。アムロ・セイラ・スレッガーはそれぞれスタックさせると会話が発生、士気が上がる。

3 ティターンズ勢力から弱らせていく

オデッサ、ジャブロー、グラナダ、サイド3など、生産力が高い特別エリアを持つアクシズ。初期配備のゲルググ-A型はあまり強くないのだが、その後ケンプファーやベズンドワッジ、ガザCなど強いMSを大増産してくる。自軍のジムコマンドGSやサラミス改、マゼラン改ではとても太刀打ちできないので、リックディアス隊が戦闘に間に合わない場合には、戦わずに逃げたほうが得策だ。

逆に、ティターンズは初期配備のハイザックやサイコガンダムが手強い。ジムクゥエルやジム改も強いが、MSと戦艦の火力を集中させれば倒せるので、ティターンズ勢力から撃破していこう。



⬅ティターンズの強いMSは、初期配備配備されているハイザック、凋断しているとGアレックスでも撃破されるので、単独で戦闘しないこと。

4 対キュベレイ戦に向け百式やZガンダムを開発しよう

ハマーン・カーンが搭乗するキュベレイは、攻撃力が高いうえに、ハマーンのニュータイプ能力のおかげで攻撃が当たらない。クワトロのリックディアス隊で戦っても、ほとんど勝ち目がない。

イベントでカミーユたちを仲間にしたら、すぐにティターンズを滅亡させ、その後ひたすら技術レベル最高まで上げていこう。クワトロ用に百式（メガバズーカランチャー）、カミーユ用にZガンダムを生産すれば、キュベレイと互角に渡り合えるはず。逆を言えば、MSの開発が進むまではキュベレイに戦いを挑むのは得策ではない。ターン数の制限はないので、じっくり攻略していこう。



⬅百式（メガバズーカランチャー）は、すべて命中すれば360のダメージ。キュベレイの耐久が370なので、2回攻撃すれば倒せる計算だ。

少数精鋭ここに極まる

エゥーゴ編

反地球連邦を標榜する精鋭部隊

エゥーゴとは、もともとU.C.80年代に行われた反地球連邦運動の総称である。エゥーゴという団体名も、反地球連邦政府運動（A.E.U.G＝Anti Earth United Goverment）の略称であり、元公国軍兵士や宇宙移民の権利獲得を主眼に置いたさまざまな組織の総称であったのだ。

しかし、スペースノイド弾圧を主眼に置いたティターンズに対して反政府運動は活発化。そして、反政府集会が行われていたサイド1、30バンチにおいて、ティターンズが行った毒ガスによる市民の大量虐殺「30バンチ事件」を契機に、反地球連邦勢力は急激に結束を固めたのだ。

連邦軍出身のブレックス・ファーラーは、政財界につながるコネクションを利用し、ティターンズに対抗するための基盤づくりを始める。そして、MS製造の最大手・アナハイムエレクトロニクスをもバックに付け、ティターンズに対する軍事的対決に挑むことになる。

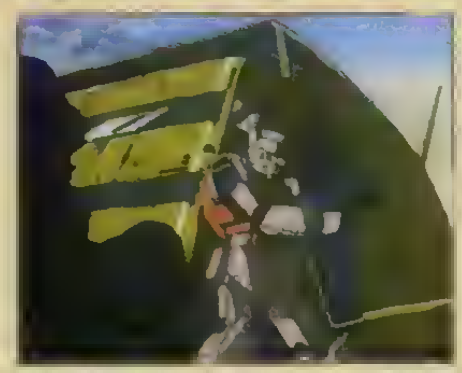
そんな背景をもつエゥーゴはゲーム中において、人材的に非常に恵まれた勢力である。一年戦争で活躍したWB隊のメンバーのほとんどがエゥーゴに所属しており、さらにクワトロ・バジーナことシャア・アズナブルやアムロ・レイに匹敵するNT能力を持ったカミーユ・ビダンなど戦闘能力に長けたパイロットが多い。一年戦争におけるジオンのエースと連邦のエースが同じ部隊にいるだけではなく、中盤過ぎにはもう一人のエースが加入。他のパイロットや指揮官も高い能力を持ったものが多く、まさに精鋭部隊と名にふさわしい勢力なのである。

しかし、人材に恵まれたエゥーゴも初期段階においては、兵器開発の技術レベルが低いためパイロットの能力を活かせるユニット少なく、苦しい戦いを強いられてしまうのだ。原作においても、勢力の規模の小ささから隠密活動を中心とした行動でティターンズに揺さぶりをかけていたのと同じである。勝負のキモは、まさに原作と同様、Zガンダムの完成以降ということになるのだ。

ゲームにおいて、エゥーゴでプレイする楽しさは、オールキャスト的な部分が大きい。原作ではエゥーゴに参加しなかったセイラとカイが、最初からエゥーゴに所属していたり、一年戦争の途中で散っていったスレッガーやリュウといったメンバーが最初からエゥーゴに参加しているのだ。このサービスは、原作ファンには嬉しい限り。

元WB隊同士の原作にはない会話など多数用意されていて、歴史的なIFではないが、キャラクター間のミニマムなIFがたくさん盛り込まれている。「成長した○○と○○は会話するのかな？」といろいろと試してみると、戦路以外の部分で楽しめる要素が多いのが魅力だ。







WRITER'S VOICE キャラ同士の会話を楽しもう

いいキャラクターが多い割に、前半はかなり苦しい。頼れるのは、最初からあるクワトロ、アポリー、ロベルトのリック・ディアスとアムロのNT-1、セイラのG－3、スレッガーのGアーマーだけ。キャラの組み合わせを楽しみたいのに、そんな余裕はありません。50ターンを過ぎた時に発生する、「ティターンズ潜入」のイベント後にやっといろいろと試せるようになるので、そこまではひたすらガマン。リック・ディアスにアムロ、百式にクワトロを乗せて同じスタックにしてみるとか、セイラとクワトロを同じスタックにして最強兄弟チームを作るとかといった楽しみは、エゥーゴでしか味わえません。



←パイロットの個性が強すぎて、指導者として影が薄くなってしまうブレックス。途中で、シャアと指導者が交代すればもっと楽しめたかも。

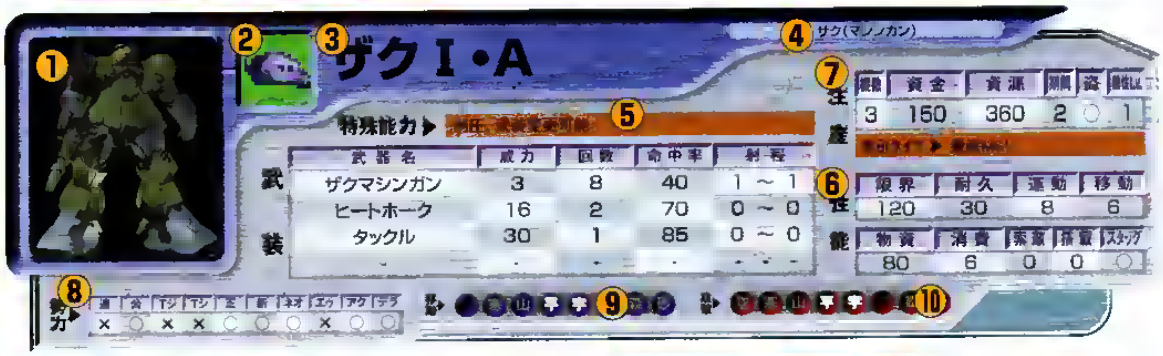
兵器データ

UNIT DATA

兵器の持つ様々な能力を把握していると、兵器の能力を最大限に引き出し、有効に運用することができる。そのために必要な、登場兵器全294体の性能・生産・武装武器に関するデータを収録。自軍編成の参考にしてほしい。

! 兵器データの見方

UNIT DATA



①兵器グラフィック

②エリアMAP上での表示グラフィック

③生産リスト上での兵器名 ④兵器名称注釈

⑤武装武器データ

■**武器名**…装備している武器の名称。
■**威力**…1回の攻撃威力。
■**回数**…1ターンの攻撃回数。敵ユニットに与えるダメージは、威力×命中回数で決まる。
■**命中率**…1部隊のみの武器の命中率。スタックや隊列、搭乗しているキャラクターによって変化するほか、士気によっても変化する。
■**射程**…攻撃可能な範囲。0は攻撃対象ユニットと隣接している場合にのみ、選択攻撃の後で自動的に発動される攻撃手段。
■**特殊能力**…ユニットに付加されている特殊能力。

制圧	基地を制圧できる
打上	地球から宇宙へ移動可能
突入	宇宙から地球へ移動可能
散布S	自機の周り1ヘックス内に、ミノフスキー粒子散布可能
散布L	自機の周り2ヘックス内に、ミノフスキー粒子散布可能
武装変更可能	艦船ユニット搭載時に、武装変更可能
攪乱幕	攪乱幕使用可能
分離	分離可能
合体	合体可能
変形	変形可能
特殊武装	艦船ユニットに搭載しなくとも、武装変更が可能
砲撃	間接攻撃可能
補給	他ユニットへ補給することができる
被補給	補給を受けることができない
シールド装備	シールドを装備していて、防御力が高い
ビーム無効化	ビーム攻撃を無効にできる
GM強化計画対象機	「GM強化計画」イベントで能力を強化できる
MC	「MC研究」イベントでマグネットコーティングが可能になる
EXAMシステム搭載	EXAMシステムを搭載している
サイコミュ兵器	サイコミュ兵器を装備。ニュータイプのパイロットが登場している場合にのみ、サイコミュ兵器を使用できる
脱出	ユニットが撃破されても、脱出機でパイロットが脱出できる

⑥性能に関するデータ

■**限界**…特定のキャラクターが搭乗することによって、ユニットの性能が上がる最大の割合。
■**耐久**…ユニットの耐久力の上限。
■**運動**…ユニットの回避率と命中率に影響する。数値が高いほど良い。
■**移動**…得意な地形9の「移動に関する地形適正」で赤字の地形)での最大移動範囲。ユニットの移動地形適正によって、行動範囲は変化する。
■**物資**…攻撃、制圧などの行動で消費する物資。攻撃・索敵・制圧・散布は数値×1、砲撃は数値×2の物資を消費する。
■**索敵**…行動実行フェイズ「索敵」コマンドの効果範囲。
■**搭載**…そのユニットが搭載可能な部隊数。「ー」は搭載不可能。
■**スタック**…同じユニット、もしくは他ユニットとスタックできるかどうか。

⑦生産に関するデータ

■**機数**…1部隊を編成している機数。特別エリアで生産する場合、1部隊単位で生産する必要がある。
■**資金**…1機分の資金。機数×資金で、1部隊を生産するときの資金。
■**資源**…1機分の資源。機数×資源で、1部隊を生産するときの資源。
■**期間**…ユニットができあがるまでのターン数。
■**盗**…自軍で開発できないが、敵軍から開発プランを盗むことができるかどうか。○は盗むことができ、×ならできない。また開発プラン奪取については、自軍の諜報能力がある程度必要となる。
■**敵性Lv**…敵軍から盗んだ開発プランがある場合、そのユニットを生産するために必要な敵性技術レベル。
■**割引タイプ**…ある一定数以上同じ兵器を生産すると、累積生産台数に応じて生産資金が割引される。割引タイプは下の割引表に対応している。

割引タイプ	生産回数1	低下率(%)	生産回数2	低下率(%)	生産回数3	低下率(%)
一般兵器①	50	3	100	6	200	12
一般兵器②	25	3	50	6	100	12
大型兵器①	5	5	10	10	20	15
大型兵器②	3	5	6	10	12	15
量産MS①	50	10	100	15	150	20
量産MS②	30	10	60	15	120	20
量産MS③	20	10	40	16	80	20
量産MS④	15	10	30	15	60	20
量産MS⑤	10	10	20	15	40	20
高級MS・MA①	15	20	30	30	60	35
高級MS・MA②	10	20	20	30	40	35
高級MS・MA③	5	20	10	30	20	35
最高級機①	10	40	30	45	90	50
最高級機②	5	40	15	45	45	50
最高級機③	3	40	9	45	27	50

⑧生産できる勢力

登場する10勢力が、そのユニットを生産できるかどうか。○は生産可能、×は生産不可能。

連…地球連邦軍　正…正統ジオン　アク…アクシズ
公…ジオン公国軍　新…新生ジオン　デラ…デラーズ・フリート
Tジ…ティターンズ(ジャミトフ)　ネオ…ネオ・ジオン
Tシ…ティターンズ(シロッコ)　エゥ…エゥーゴ

⑨移動に関する地形適性

ユニットの地形適性。

● 黒字の地形は適性がない。
● やや苦手とする地形。
◎ 一番得意な地形。

空…空中　寒…寒冷地
山…山　平…平地
宇…宇宙　水…水中
森…森林　砂…砂漠

⑩攻撃に関する地形適性

攻撃や反撃が可能な地形適性。

● 黒字の地形にいる敵には攻撃できない。
● 攻撃力は低いが、攻撃できる。
◎ 攻撃可能。

空…空中　寒…寒冷地
山…山　平…平地
宇…宇宙　水…水中
森…森林　砂…砂漠



ザクⅠ・A

ザク(マシンガン)

特殊能力▶ 制圧、武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	8	40	1 ～ 1
武	ヒートホーク	16	2	70	0 ～ 0
装	タックル	30	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	3	150	360	2	○	1

割引タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	30	8	6

能力	物資	消費	素敵	搭載	スタッフ
	80	6	0	0	○

能力▶ 通 公 ﾏｼﾝ ﾏｼﾝ 正 斬 ﾈｵ ｴﾝ ｱｸﾞ ﾃﾗ
× ○ × × ○ ○ × ○ ○

地形▶ 陸 海 山 平 宇 氷 岩 砂

地形▶ 空 陸 海 山 平 宇 氷 岩 砂



ザクⅠ・B

ザク(バズーカ)

特殊能力▶ 制圧、武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	3	50	1 ～ 1
武	ヒートホーク	16	2	70	0 ～ 0
装	タックル	30	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	3	150	360	2	×	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	30	8	5

能力	物資	消費	素敵	搭載	スタッフ
	80	10	0	0	○

能力▶ 通 公 ﾏｼﾝ ﾏｼﾝ 正 斬 ﾈｵ ｴﾝ ｱｸﾞ ﾃﾗ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

地形▶ 陸 海 山 平 宇 氷 岩 砂

地形▶ 空 陸 海 山 平 宇 氷 岩 砂



ザクⅠ/RR

ザク(ランバ・ラル専用機)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	8	40	1 ～ 1
武	ヒートホーク	18	2	70	0 ～ 0
装	タックル	35	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	570	1000	2	×	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	100	68	22	6

能力	物資	消費	素敵	搭載	スタッフ
	80	10	1	0	○

能力▶ 通 公 ﾏｼﾝ ﾏｼﾝ 正 斬 ﾈｵ ｴﾝ ｱｸﾞ ﾃﾗ
× ○ × × × ○ × × × ×

地形▶ 陸 海 山 平 宇 氷 岩 砂

地形▶ 空 陸 海 山 平 宇 氷 岩 砂



ザクⅠ/3S

ザク(黒い三連星専用機)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	3	50	1 ～ 1
武	ヒートホーク	18	2	70	0 ～ 0
装	タックル	35	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	580	950	2	×	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	100	62	26	6

能力	物資	消費	素敵	搭載	スタッフ
	80	10	1	0	○

能力▶ 通 公 ﾏｼﾝ ﾏｼﾝ 正 斬 ﾈｵ ｴﾝ ｱｸﾞ ﾃﾗ
× ○ × × ○ × × × × ×

地形▶ 陸 海 山 平 宇 氷 岩 砂

地形▶ 空 陸 海 山 平 宇 氷 岩 砂



ザクⅡ-C型・A

ザクⅡ初期型(マシンガン)

特殊能力▶ 制圧、武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	10	50	1 ～ 1
武	ヒートホーク	18	2	70	0 ～ 0
装	タックル	35	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	3	220	520	2	○	1

割引タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	48	10	6

能力	物資	消費	素敵	搭載	スタッフ
	100	8	0	0	○

能力▶ 通 公 ﾏｼﾝ ﾏｼﾝ 正 斬 ﾈｵ ｴﾝ ｱｸﾞ ﾃﾗ
× ○ × × ○ ○ × ○ ○

地形▶ 陸 海 山 平 宇 氷 岩 砂

地形▶ 空 陸 海 山 平 宇 氷 岩 砂



ザクⅡ-C型・B

ザクⅡ初期型(バズーカ)

特殊能力▶ 初任、武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	4	60	1 ～ 1
武	ヒートホーク	18	2	70	0 ～ 0
装	タックル	35	1	85	0 ～ 0

生産	難	資金	資源	期間	盗	難民Lv.
	3	220	520	2	×	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	48	10	5

物資	消費	索敵	搭載	スタック
100	12	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ネ 正 新 ネオ エウ アク デラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

地形▶ 陸 海 山 平 森 市 宇 空

地形▶ 陸 海 山 平 森 市 宇 空



ザクⅡ-C型・C

ザクⅡ初期型(核バズーカ)

特殊能力▶ 初任、武装変更可能、核装可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	カクバズーカ	80	2	80	2 ～ 3
装					

生産	難	資金	資源	期間	盗	難民Lv.
	3	220	520	2	×	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	48	10	4

物資	消費	索敵	搭載	スタック
100	30	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ネ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × × × × × ○

地形▶ 陸 海 山 平 森 市 宇 空

地形▶ 陸 海 山 平 森 市 宇 空



ザクⅡC/CA

ザクⅡ初期型(シャア専用機)

特殊能力▶ 初任

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	4	60	1 ～ 1
武	ヒートホーク	20	2	75	0 ～ 0
装	タックル	40	1	85	0 ～ 0

生産	難	資金	資源	期間	盗	難民Lv.
	1	680	1100	2	×	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	100	75	30	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
100	12	1	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ネ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×

地形▶ 陸 海 山 平 森 市 宇 空

地形▶ 陸 海 山 平 森 市 宇 空



ザクⅡ-F型・A

ザクⅡ(マシンガン)

特殊能力▶ 初任、武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	10	50	1 ～ 1
武	ヒートホーク	18	2	70	0 ～ 0
装	タックル	35	1	85	0 ～ 0

生産	難	資金	資源	期間	盗	難民Lv.
	3	240	470	2	○	1

割引タイプ▶ 量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	42	16	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
100	8	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ネ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形▶ 陸 海 山 平 森 市 宇 空

地形▶ 陸 海 山 平 森 市 宇 空



ザクⅡ-F型・B

ザクⅡ(バズーカ)

特殊能力▶ 初任、武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	4	80	1 ～ 1
武	ヒートホーク	18	2	70	0 ～ 0
装	タックル	35	1	85	0 ～ 0

生産	難	資金	資源	期間	盗	難民Lv.
	3	240	470	2	×	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	42	16	5

物資	消費	索敵	搭載	スタック
100	12	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ネ 正 新 ネオ エウ アク デラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

地形▶ 陸 海 山 平 森 市 宇 空

地形▶ 陸 海 山 平 森 市 宇 空



ザクII-F型・C

ザクII（スキウレ）

特殊能力▶ 換装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	スキウレボウ	35	3	85	2 ～ 3
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	属性LV.
	3	240	470	2	×	5

生産タイプ▶ 無引込

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	42	16	4

能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	100	24	0	0	○

勢力▶ 連 ○ 盟 ○ マジ ○ 正 ○ 新 ○ ネオ ○ エウ ○ アグ ○ デラ ○

地形▶ 宇 宙 平 宇 宙 平



ザクIIF/SM

ザクII（S・マツナガ専用機）

特殊能力▶ 強化

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	10	50	1 ～ 1
装	ヒートホーク	20	2	75	0 ～ 0
	タックル	40	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	属性LV.
	1	700	1200	2	×	1

生産タイプ▶ 無引込

性能	限界	耐久	運動	移動
	100	82	26	6

能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	100	12	1	0	○

勢力▶ 連 × 盟 ○ マジ × 正 × 新 ○ ネオ × エウ × アグ × デラ ×

地形▶ 宇 宙 山 平 宇 宙 平



ザクIIF/JR

ザクII（J・ライデン専用機）

特殊能力▶ 強化

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	4	60	1 ～ 1
装	ヒートホーク	20	2	75	0 ～ 0
	タックル	40	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	属性LV.
	1	720	1050	2	×	1

生産タイプ▶ 無引込

性能	限界	耐久	運動	移動
	100	70	34	6

能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	100	12	1	0	○

勢力▶ 連 × 盟 ○ マジ × 正 × 新 × ネオ × エウ × アグ × デラ ×

地形▶ 宇 宙 山 平 宇 宙 平



ザクII-J型・A

ザクII陸戦型（マゾンカノ）

特殊能力▶ 強化 換装変更可能 合体

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	10	50	1 ～ 1
	ミサイルポッド	6	3	50	1 ～ 1
装	クラッカー	20	1	80	1 ～ 1
	ヒートホーク	18	2	70	0 ～ 0

生産	個数	資金	資源	期間	盗	属性LV.
	3	260	500	2	○	1

生産タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	45	12	6

能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	100	8	0	0	○

勢力▶ 連 × 盟 × マジ × 正 ○ 新 ○ ネオ ○ エウ × アグ ○ デラ ○

地形▶ 宇 宙 山 平 宇 宙 平



ザクII-J型・B

ザクII陸戦型（バズーカ）

特殊能力▶ 強化 換装変更可能 合体

武装	武器名	武力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	4	60	1 ～ 1
	ミサイルポッド	6	3	50	1 ～ 1
装	クラッカー	20	1	80	1 ～ 1
	ヒートホーク	18	2	70	0 ～ 0

生産	個数	資金	資源	期間	盗	属性LV.
	3	260	500	2	×	1

生産タイプ▶ 無引込

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	45	12	5

能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	100	12	0	0	○

勢力▶ 連 ○ 盟 ○ マジ ○ 正 ○ 新 ○ ネオ ○ エウ ○ アグ ○ デラ ○

地形▶ 宇 宙 山 平 宇 宙 平



ザクⅡ-J型・C

ザクⅡ陸戦型（マゼラトップ砲）

特殊能力▶ 制圧、武装変更可能、合体

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	マゼラトップホウ	14	4	45	1 ～ 2
装	ミサイルポッド	6	3	50	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	3	260	500	2	×	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	45	12	4

物資	消費	素敵	搭載	スタック
100	18	0	0	○

勢力▶ 連 全 マシ ハシ 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

地形▶ 陸 海 山 平 宇 屋 森 沼

地形▶ 陸 海 山 平 宇 屋 森 沼



ザクⅡ-S型・A

ザクⅡ指揮官用（マシンガン）

特殊能力▶ 制圧、武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	16	55	1 ～ 1
装	ヒートホーク	20	2	75	0 ～ 0
	タックル	40	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	900	1350	2	○	1

割引タイプ▶ 高級MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	90	30	7

物資	消費	素敵	搭載	スタック
120	10	1	0	○

勢力▶ 連 全 マシ ハシ 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形▶ 陸 海 山 平 宇 屋 森 沼

地形▶ 陸 海 山 平 宇 屋 森 沼



ザクⅡ-S型・B

ザクⅡ指揮官用（バズーカ）

特殊能力▶ 制圧、武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	7	65	1 ～ 1
装	ヒートホーク	20	2	75	0 ～ 0
	タックル	40	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	900	1350	2	×	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	90	30	6

物資	消費	素敵	搭載	スタック
120	15	1	0	○

勢力▶ 連 全 マシ ハシ 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

地形▶ 陸 海 山 平 宇 屋 森 沼

地形▶ 陸 海 山 平 宇 屋 森 沼



ザクⅡS/CA

ザクⅡ指揮官用（ノイアー専用機）

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	7	65	1 ～ 1
装	ヒートホーク	20	3	80	0 ～ 0
	タックル	45	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	1100	1350	2	×	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	90	40	8

物資	消費	素敵	搭載	スタック
120	15	1	0	○

勢力▶ 連 全 マシ ハシ 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×

地形▶ 陸 海 山 平 宇 屋 森 沼

地形▶ 陸 海 山 平 宇 屋 森 沼



ザクⅡS/DZ

ザクⅡ指揮官用（トスル・サヒ専用機）

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	16	55	1 ～ 1
装	ヒートホーク	100	1	99	0 ～ 0
	タックル	50	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	950	1480	2	×	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	100	25	6

物資	消費	素敵	搭載	スタック
120	15	1	0	○

勢力▶ 連 全 マシ ハシ 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
× ○ × × × ○ × × × ×

地形▶ 陸 海 山 平 宇 屋 森 沼

地形▶ 陸 海 山 平 宇 屋 森 沼



ザクⅡFS/GZ

ザク　指揮官用(カルマ・ザビ専用機)

特殊能力▶ 指揮

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	16	55	1 ～ 1
装	ヒートホーク	20	3	80	0 ～ 0
	タックル	45	1	85	0 ～ 0
	Hバルカン	2	8	35	1 ～ 1

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	1050	1420	2	×	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	95	35	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
120	15	1	0	○

勢力▶ 連 ×　金 ○　マ ×　ヤ ×　正 ×　新 ○　ネオ ×　エゥ ×　アグ ×　デラ ×

適性▶ 陸 ●　空 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　海 ●　潜 ●



ザクⅡF2

ザクⅡ(後期生産型)

特殊能力▶ 指揮

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	5	10	60	1 ～ 1
装	シュツルムファウスト	30	1	80	1 ～ 1
	グレネード	12	2	60	1 ～ 1
	ヒートホーク	20	2	75	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	380	670	2	○	5

割引タイプ▶ 量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動
	125	65	22	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
100	12	0	0	○

勢力▶ 連 ×　金 ○　マ ×　ヤ ×　正 ×　新 ○　ネオ ×　エゥ ×　アグ ×　デラ ○

適性▶ 陸 ●　空 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　海 ●　潜 ●



ザク改

ザク改

特殊能力▶ 指揮

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	6	12	65	1 ～ 1
装	グレネード	16	2	60	1 ～ 1
	ヒートホーク	20	3	80	0 ～ 0
	タックル	45	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	500	850	2	○	8

割引タイプ▶ 量産MS4

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	85	28	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
120	16	0	0	○

勢力▶ 連 ×　金 ○　マ ×　ヤ ×　正 ○　新 ×　ネオ ○　エゥ ×　アグ ×　デラ ×

適性▶ 陸 ●　空 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　海 ●　潜 ●



ハイザック・A

ハイザック(マシンガン)・ティターンズ&ジオン

特殊能力▶ 指揮　索敵支援(射程)　ＭＡ対策

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン・カイ	10	10	60	1 ～ 1
装	ミサイルポッド	18	2	60	1 ～ 1
	ビームサーベル	38	2	70	0 ～ 0
	ビームサーベル	38	1	80	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	680	1150	2	○	15

割引タイプ▶ 量産MS4

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	130	32	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
160	20	0	0	○

勢力▶ 連 ×　金 ○　マ ○　ヤ ○　正 ○　新 ○　ネオ ×　エゥ ○　アグ ○　デラ ○

適性▶ 陸 ●　空 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　海 ●　潜 ●



ハイザック・B

ハイザック(ビームライフル)

特殊能力▶ 指揮　索敵支援(射程)　ＭＡ対策

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	24	5	75	1 ～ 1
装	ミサイルポッド	18	2	60	1 ～ 1
	ヒートホーク	30	2	75	0 ～ 0
	ヒートホーク	30	1	70	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	680	1150	2	×	15

割引タイプ▶ 量産MS4

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	130	32	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
160	30	0	0	○

勢力▶ 連 ○　金 ○　マ ○　ヤ ○　正 ○　新 ○　ネオ ○　エゥ ○　アグ ○　デラ ○

適性▶ 陸 ●　空 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　海 ●　潜 ●



ハイザック・A

ハイザック(マシンガン)・連邦

特殊能力▶ 制圧、武装変更可能、ノールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン・カイ	10	10	60	1 ～ 1
武	ミサイルポッド	18	2	60	1 ～ 1
装	ビームサーベル	38	2	70	0 ～ 0
装	ビームサーベル	36	1	80	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	時間	盗	搭乗Lv.
	3	680	1150	2	○	15

生産タイプ▶量産MS4

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	130	32	7

能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	160	20	0	0	○

勢力▶ 連 公 マジ マシ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ × × × × × × × × ×



ハイザック・B

ハイザック(ビームライフル)

特殊能力▶ 制圧、武装変更可能、ノールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	24	5	75	1 ～ 1
武	ミサイルポッド	18	2	60	1 ～ 1
装	ヒートホーク	30	2	75	0 ～ 0
装	ヒートホーク	30	1	70	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	時間	盗	搭乗Lv.
	3	680	1150	2	×	15

生産タイプ▶量産なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	130	32	7

能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	160	30	0	0	○

勢力▶ 連 公 マジ マシ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



ハイザックC

ハイザック・カスタム・ティターンズ&ノイエン

特殊能力▶ 制圧、ノールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームランチャー	32	4	90	1 ～ 2
武	ビームサーベル	38	2	70	0 ～ 0
装	ビームサーベル	40	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	時間	盗	搭乗Lv.
	3	1000	1500	3	○	16

生産タイプ▶量産MS5

性能	限界	耐久	運動	移動
	140	160	36	7

能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	180	26	1	0	○

勢力▶ 連 公 マジ マシ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ ○ ○ ○ × × × ○



ハイザックC

ハイザック・カスタム・連邦

特殊能力▶ 制圧、ノールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームランチャー	32	4	90	1 ～ 2
武	ビームサーベル	38	2	70	0 ～ 0
装	ビームサーベル	40	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	時間	盗	搭乗Lv.
	3	1000	1500	3	○	16

生産タイプ▶量産MS5

性能	限界	耐久	運動	移動
	140	160	36	7

能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	180	26	1	0	○

勢力▶ 連 公 マジ マシ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ × × × × × × × × ×



マラサイ

マラサイ

特殊能力▶ 制圧、ノールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	24	6	75	1 ～ 1
武	ビームサーベル	38	2	85	0 ～ 0
装	バルカン	5	6	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	42	1	75	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	時間	盗	搭乗Lv.
	3	1500	2350	3	○	18

生産タイプ▶量産MS・MA

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	200	40	7

能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	200	28	0	0	○

勢力▶ 連 公 マジ マシ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ ○ ○ ○ × × ○ × ○ ×



デザートザク

ザク・デザートタイプ

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	ザクマシンガン	3	10	50	1 ～ 1
武装	ミサイルランチャー	8	3	65	1 ～ 1
武装	ヒートホーク	18	2	70	0 ～ 0
武装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
生産	3	270	630	2	○	1

生産タイプ▶ 量産MS1

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	125	60	10	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
性能	120	14	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形適性▶ 陸 海 山 平 森 都 宇 / 陸 海 山 平 森 都 宇



ザクキャノン

ザクキャノン

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	180ミリキャノン	18	4	55	1 ～ 2
武装	ザクマシンガン	3	9	50	1 ～ 1
武装	ビッグガン	6	3	50	1 ～ 1
武装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
生産	3	240	570	2	○	1

生産タイプ▶ 量産MS1

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	125	54	8	5

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
性能	140	16	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形適性▶ 陸 海 山 平 森 都 宇 / 陸 海 山 平 森 都 宇



ザクマリンタイプ

ザクマリンタイプ

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	サブロックガン	5	6	50	1 ～ 1
武装	Hバルカン	2	6	30	1 ～ 1
武装	—	—	—	—	—
武装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
生産	3	220	450	2	○	1

生産タイプ▶ 量産MS1

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	125	40	12	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
性能	100	6	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形適性▶ 陸 海 山 平 森 都 宇 / 陸 海 山 平 森 都 宇



ザクテイサツ型

ザク強行偵察型

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	ガンカメラ	0	3	0	1 ～ 5
武装	ガンカメラ	0	2	0	1 ～ 5
武装	ヒートホーク	16	2	70	0 ～ 0
武装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
生産	3	350	370	2	○	2

生産タイプ▶ 量産MS1

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	150	32	24	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
性能	60	10	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形適性▶ 陸 海 山 平 森 都 宇 / 陸 海 山 平 森 都 宇



ザクタンク

ザクタンク

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	180ミリキャノン	14	3	40	1 ～ 2
武装	3レンバルカン	1	6	40	1 ～ 1
武装	—	—	—	—	—
武装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
生産	3	100	270	1	○	2

生産タイプ▶ 量産MS1

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	110	20	5	5

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
性能	80	8	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形適性▶ 陸 海 山 平 森 都 宇 / 陸 海 山 平 森 都 宇



ザク-R1・A

高機動型ザク(マシンガン)

特殊能力▶ 制圧、武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	16	45	1 ～ 1
武	ヒートホーク	20	2	75	0 ～ 0
装	タックル	40	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	改	難易度
	580	870	2	○	3

生産タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	185	68	32	8

性能	物資	消費	素敵	搭載	スタッグ
	130	16	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ン 正 創 ネオ エゥ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○



ザク-R1・B

高機動型ザク(バズーカ)

特殊能力▶ 制圧、武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	6	55	1 ～ 1
武	ヒートホーク	20	2	75	0 ～ 0
装	タックル	40	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	改	難易度
	580	870	2	×	3

生産タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	185	68	32	7

性能	物資	消費	素敵	搭載	スタッグ
	130	24	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ン 正 創 ネオ エゥ アグ デラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



ザク-R1/SM

高機動型ザク(S・マノナカ専用機)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	16	45	1 ～ 1
武	ヒートホーク	20	3	80	0 ～ 0
装	タックル	45	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	改	難易度
	980	1530	2	×	3

生産タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	105	42	8

性能	物資	消費	素敵	搭載	スタッグ
	130	24	1	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ン 正 創 ネオ エゥ アグ デラ
× ○ × × × ○ × × × ×



ザクR1A・A

高機動型ザク改良型(マシンガン)

特殊能力▶ 制圧、武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	16	45	1 ～ 1
武	ヒートホーク	20	2	75	0 ～ 0
装	タックル	40	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	改	難易度
	620	900	2	○	4

生産タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	70	35	8

性能	物資	消費	素敵	搭載	スタッグ
	135	16	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ン 正 創 ネオ エゥ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○



ザクR1A・B

高機動型ザク改良型(バズーカ)

特殊能力▶ 制圧、武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	6	55	1 ～ 1
武	ヒートホーク	20	2	75	0 ～ 0
装	タックル	40	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	改	難易度
	620	900	2	×	4

生産タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	70	35	7

性能	物資	消費	素敵	搭載	スタッグ
	135	24	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ン 正 創 ネオ エゥ アグ デラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



ザクR1A/3S

高機動型ザク(黒いゴ連役専用機)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	6	55	1 ～ 1
武	ヒートホーク	20	3	80	0 ～ 0
装	タックル	45	1	85	0 ～ 0

生産	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1000	1450	2	×	4

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	100	46	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	135	24	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
× ○ × × ○ × × × × ×



ザク-R2・A

機械動型ザク後期型(ザクマシンガン)

特殊能力▶ 制圧 武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	18	50	1 ～ 1
武	ヒートホーク	20	2	76	0 ～ 0
装	タックル	40	1	85	0 ～ 0

生産	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	860	1000	3	○	5

割引タイプ▶ 高機MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	210	82	40	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	150	20	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○



ザク-R2・B

機械動型ザク後期型(ザクバズーカ)

特殊能力▶ 制圧 武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	7	60	1 ～ 1
武	ヒートホーク	20	2	76	0 ～ 0
装	タックル	40	1	85	0 ～ 0

生産	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	860	1000	3	×	5

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	210	82	40	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	150	30	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



ザク-R2/JR

機械動型ザク(J・ライテノ専用機)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ジャイアント・バズーカ	26	4	50	1 ～ 1
武	ヒートホーク	20	3	80	0 ～ 0
装	タックル	45	1	85	0 ～ 0

生産	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1300	1600	3	×	5

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	110	48	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	150	30	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
× ○ × × ○ × × × × ×



ザクII-RD4

宇宙用高機動試験型ザク

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクマシンガン	3	16	45	1 ～ 1
武	ヒートホーク	20	3	80	0 ～ 0
装	タックル	45	1	85	0 ～ 0

生産	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	920	1450	2	○	7

割引タイプ▶ 高機MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	150	34	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	130	18	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○



グフ-A型

グフ(先行量産型)

特殊能力▶ 強化

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ザクバズーカ	12	4	60	1 ～ 1
武	クラッカー	20	1	80	1 ～ 1
装	ヒートホーク	30	2	75	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	3	350	720	2	○	4

生産タイプ▶ 量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動
	125	70	15	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタッフ
	120	14	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ジ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形▶ 陸 陸 山 平 陸 陸 海 空

適性▶ 陸 陸 山 平 陸 陸 海 空



グフ-B型・A

グフ(ノーマル)

特殊能力▶ 強化 全体マップ装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ハンドマシンガン	4	12	55	1 ～ 1
武	ヒートロッド	36	2	95	0 ～ 0
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	3	390	760	2	○	4

生産タイプ▶ 量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	75	18	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタッフ
	120	16	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ジ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形▶ 陸 陸 山 平 陸 陸 海 空

適性▶ 陸 陸 山 平 陸 陸 海 空



グフ-B型・B

グフ(ヒート剣追加)

特殊能力▶ 強化 全体マップ装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ハンドマシンガン	4	12	55	1 ～ 1
武	ヒートロッド	36	2	95	0 ～ 0
装	ヒートサーベル	40	1	70	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	3	390	760	2	×	4

生産タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	75	14	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタッフ
	120	20	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ジ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

地形▶ 陸 陸 山 平 陸 陸 海 空

適性▶ 陸 陸 山 平 陸 陸 海 空



グフ/MQ

グフ(マ・クベ専用機)

特殊能力▶ 強化 全体マップ装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ハンドマシンガン	4	12	55	1 ～ 1
武	ヒートロッド	36	2	95	0 ～ 0
装	ヒートサーベル	40	1	70	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	920	1800	2	×	4

生産タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	140	125	26	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタッフ
	120	20	1	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ジ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ × × × × ×

地形▶ 陸 陸 山 平 陸 陸 海 空

適性▶ 陸 陸 山 平 陸 陸 海 空



グフ・カスタム

グフ改造型

特殊能力▶ 強化 全体マップ装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ガトリングホウ	9	10	50	1 ～ 1
武	グレネードランチャー	12	3	60	1 ～ 1
装	ヒートサーベル	30	3	75	0 ～ 0
装	ヒートロッド	32	1	95	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	1150	1900	3	○	5

生産タイプ▶ 量産MS・MA

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	130	26	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタッフ
	150	20	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ ジ 正 正 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形▶ 陸 陸 山 平 陸 陸 海 空

適性▶ 陸 陸 山 平 陸 陸 海 空



グフ-C型

グフ量産型

特殊能力▶ 強化

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ハンドマシンガン	4	12	55	1 ～ 1
	ハンドマシンガン	6	8	50	1 ～ 1
	タックル	45	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産

個数	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
3	490	1150	2	○	4

特別タイプ▶ 量産MS

性能

限界	耐久	運動	移動
120	120	10	5

物資	消費	索敵	搭載	スタック
160	12	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形適応▶ 宇 空 山 平 海 陸 宇 空 山 平 海 陸



グフ-H型

グフ飛行型

特殊能力▶ 強化

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ジャイアント・バズーカ	24	3	40	1 ～ 1
	ハンドマシンガン	6	6	50	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産

個数	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
3	530	750	2	○	4

特別タイプ▶ 量産MS

性能

限界	耐久	運動	移動
140	58	32	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
140	24	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形適応▶ 宇 空 山 平 海 陸 宇 空 山 平 海 陸



ドム

ドム

特殊能力▶ 強化

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ジャイアント・バズーカ	28	3	50	1 ～ 1
	スプレッドビーム	8	1	50	1 ～ 1
	ヒートソード	28	2	80	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産

個数	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
3	500	990	2	○	7

特別タイプ▶ 量産MS

性能

限界	耐久	運動	移動
125	100	20	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
140	18	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形適応▶ 宇 空 山 平 海 陸 宇 空 山 平 海 陸



ドム/3S

ドム（黒い三連星専用機）

特殊能力▶ 強化

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ジャイアント・バズーカ	28	3	50	1 ～ 1
	スプレッドビーム	6	1	50	1 ～ 1
	ヒートソード	28	2	80	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産

個数	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
1	1180	2160	2	×	7

特別タイプ▶ 量産MS

性能

限界	耐久	運動	移動
150	150	38	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
140	22	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
× ○ × × ○ × × × × ×

地形適応▶ 宇 空 山 平 海 陸 宇 空 山 平 海 陸



ドム/RR

ドム（ランバ・ラル専用機）

特殊能力▶ 強化

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ジャイアント・バズーカ	28	3	50	1 ～ 1
	スプレッドビーム	6	1	50	1 ～ 1
	ヒートソード	28	2	80	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産

個数	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
1	1200	2500	2	×	7

特別タイプ▶ 量産MS

性能

限界	耐久	運動	移動
150	160	34	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
140	22	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
× ○ × × × ○ × × × ×

地形適応▶ 宇 空 山 平 海 陸 宇 空 山 平 海 陸



ドム・トローペン

ドム・トローペン

特殊能力▶制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ラケーテンバズーカ	24	4	50	1 ～ 1
	マシンガン	5	6	60	1 ～ 1
	ヒートサーベル	28	2	85	0 ～ 0

生産	資金	資源	時間	盗	熟性Lv.
	3	550	1050	3	8

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	110	23	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
140	20	0	0	



ドワッジ

ドワッジ

特殊能力▶制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ジャイアント・バズーカ	26	4	50	1 ～ 1
	スプレッドビーム	10	1	50	1 ～ 1
	ヒートソード	34	2	70	0 ～ 0

生産	資金	資源	時間	盗	熟性Lv.
	3	620	1200	3	10

性能	限界	耐久	運動	移動
	135	125	26	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
150	24	0	0	



ドワッジ改

ドワッジ改

特殊能力▶制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームカノン	38	5	60	1 ～ 2
	スプレッドビーム	10	1	50	1 ～ 1
	ヒートソード	54	2	80	0 ～ 0

生産	資金	資源	時間	盗	熟性Lv.
	1	2000	3350	4	13

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	240	32	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
180	32	1	0	



リックドム

リック・トム

特殊能力▶制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ジャイアント・バズーカ	28	3	50	1 ～ 1
	スプレッドビーム	6	1	50	1 ～ 1
	ヒートソード	28	2	80	0 ～ 0

生産	資金	資源	時間	盗	熟性Lv.
	3	500	990	2	7

性能	限界	耐久	運動	移動
	125	100	22	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
140	18	0	0	



リックドム/CA

リック・トム(キャスバル専用機)

特殊能力▶制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームバズーカ	30	6	70	1 ～ 2
	スプレッドビーム	6	1	50	1 ～ 1
	ヒートソード	30	4	70	0 ～ 0

生産	資金	資源	時間	盗	熟性Lv.
	1	2000	3400	3 ×	11

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	200	50	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
150	28	1	0	



リックドムII

リック・ドムII（ノウァイ）

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ジャイアント・バズーカ	32	3	60	1 ～ 1
装	シュツルムファウスト	36	1	80	1 ～ 1
	ビームホウ	18	1	70	1 ～ 1
	ヒートソード	32	2	80	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	3	630	1200	2	○	8

割引タイプ▶ 量産MS4

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	125	28	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	150	22	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
×　○　×　×　△　×　　×　○　○



イフリート

イフリート

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	センヨウショットガン	10	12	80	1 ～ 1
装	バルカン	3	8	35	1 ～ 1
	ヒートサーベル	48	2	75	0 ～ 0
	タックル	50	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	1500	2500	3	○	6

割引タイプ▶ 高級MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	180	34	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	180	25	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
×　○　×　×　○　○　×　○　○



イフリート改

イフリート改

特殊能力▶ 制圧、EXAM搭載

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	HロケットランチャーII	18	9	85	1 ～ 1
	ミサイルポッド	12	5	60	1 ～ 1
装	ヒートサーベル	50	3	80	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	2300	3600	3	×	8

割引タイプ▶ 高級MS・MA3

性能	限界	耐久	運動	移動
	200	190	40	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	220	35	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
×　○　×　×　○　×　×　×　×　×



ゲルググ-S型

ゲルググ（初期生産型）

特殊能力▶ 制圧、ニードル装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	20	7	70	1 ～ 1
	ビームナギナタ	36	3	75	0 ～ 0
装	ビームナギナタ	46	1	75	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	1550	2500	3	○	11

割引タイプ▶ 高級MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	185	180	32	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	150	25	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
×　○　×　×　×　○　△　×　○　○



ゲルググ/CA

ゲルググ初期生産型（シャア専用機）

特殊能力▶ 制圧、ニードル装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	20	7	70	1 ～ 1
	ビームナギナタ	36	3	75	0 ～ 0
装	ビームナギナタ	46	1	75	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	1750	2700	3	×	11

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	190	42	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	150	25	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
×　○　×　×　×　×　△　×　○　×



ゲルググ/AG

ゲルググ初期生産型（A・カトー専用機）

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	20	7	70	1 ～ 1
装	ビームナギナタ	36	3	75	0 ～ 0
	ビームナギナタ	46	1	76	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	1	1780	2800	3	×	11

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	200	40	7

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	150	25	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × × × × × ×



ゲルググ/RR

ゲルググ初期生産型（ランバ・ラル専用機）

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	20	7	70	1 ～ 1
装	ビームナギナタ	36	3	75	0 ～ 0
	ビームナギナタ	46	1	75	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	1	1820	2950	3	×	11

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	210	38	7

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	150	25	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × ○ × × × ×



ゲルググ-A型

ゲルググ（量産型）

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	18	5	70	1 ～ 1
装	ビームナギナタ	32	2	75	0 ～ 0
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	880	1300	2	○	11

割引タイプ▶ 量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	135	30	7

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	150	22	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × ○ ○ × ○ ○



ゲルググ-B型

高機動型ゲルググ

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ロケットランチャー	12	12	60	1 ～ 1
	ビームライフル	18	3	60	1 ～ 1
装	ビームナギナタ	36	3	75	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	1	1600	2400	3	○	11

割引タイプ▶ 高機MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	200	170	38	8

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	160	28	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × ○ ○ × ○ ○



ゲルググB/JR

高機動型ゲルググ（J・ライデン専用機）

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ロケットランチャー	12	12	60	1 ～ 1
	ビームライフル	18	3	60	1 ～ 1
装	ビームナギナタ	38	3	75	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	1	1780	2550	3	×	11

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	180	48	8

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	160	28	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × × × × × ×



ゲルググB/SM

高機動型ゲルググ(S・マリナ専用機)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	ロケットランチャー	12	12	60	1 ～ 1
	ビームライフル	18	3	60	1 ～ 1
	ビームナギナタ	38	3	75	0 ～ 0

生産

機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
1	1820	2850	3	×	11

割引タイプ▶ 割引なし

性能

限界	耐久	運動	移動
160	200	42	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
160	28	1	0	○

勢力▶ 連 盟 ティ ティ 正 軍 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × ○ × × × ×

地形▶ 宇宙 山岳 平地 水中 砂漠 都市 森林

命中▶ 宇宙 山岳 平地 水中 砂漠 都市 森林



ゲルググB/3S

高機動型ゲルググ(黒い三連星専用機)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	ロケットランチャー	12	12	60	1 ～ 1
	ビームライフル	18	3	60	1 ～ 1
	ビームナギナタ	36	3	75	0 ～ 0

生産

機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
1	1800	2700	3	×	11

割引タイプ▶ 割引なし

性能

限界	耐久	運動	移動
160	190	45	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
160	28	1	0	○

勢力▶ 連 盟 ティ ティ 正 軍 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × × × × × ×

地形▶ 宇宙 山岳 平地 水中 砂漠 都市 森林

命中▶ 宇宙 山岳 平地 水中 砂漠 都市 森林



ゲルググキャノン

ゲルググキャノン

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	ビームキャノン	24	7	70	2 ～ 3
	ビームライフル	18	3	60	1 ～ 1
	ビームナギナタ	32	2	75	0 ～ 0
	Hミサイルランチャー	12	3	60	1 ～ 1

生産

機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
1	1650	2800	3	○	11

割引タイプ▶ 高機MS・MA2

性能

限界	耐久	運動	移動
190	200	26	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
200	28	2	0	○

勢力▶ 連 盟 ティ ティ 正 軍 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × ○ ○ × ○ ○

地形▶ 宇宙 山岳 平地 水中 砂漠 都市 森林

命中▶ 宇宙 山岳 平地 水中 砂漠 都市 森林



ゲルググM

ゲルググ・M(マリーネ)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	マシンガン	7	15	50	1 ～ 1
	ソクシャホウ	6	6	60	1 ～ 1
	ビームサーベル	36	2	80	0 ～ 0
	シールドコウゲキ	45	1	75	0 ～ 0

生産

機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
3	750	1400	3	○	12

割引タイプ▶ 量産MS3

性能

限界	耐久	運動	移動
135	145	34	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
150	24	0	0	○

勢力▶ 連 盟 ティ ティ 正 軍 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × ○ × × × ○

地形▶ 宇宙 山岳 平地 水中 砂漠 都市 森林

命中▶ 宇宙 山岳 平地 水中 砂漠 都市 森林



ゲルググM-FS

ゲルググ・M(指揮官用)

特殊能力▶ 制圧 マーキング装置

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	ビームライフル	28	6	70	1 ～ 1
	ソクシャホウ	6	6	60	1 ～ 1
	ビームサーベル	38	3	80	0 ～ 0
	ビームサーベル	58	1	80	0 ～ 0

生産

機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
1	1750	2800	3	○	12

割引タイプ▶ 高機MS・MA3

性能

限界	耐久	運動	移動
200	200	36	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
150	28	1	0	○

勢力▶ 連 盟 ティ ティ 正 軍 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × ○ × × × ○

地形▶ 宇宙 山岳 平地 水中 砂漠 都市 森林

命中▶ 宇宙 山岳 平地 水中 砂漠 都市 森林



ゲルググM/SG

ゲルググ・M(シーマ専用機)

特殊能力▶ 制圧 シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	26	6	70	1 ～ 1
武	ソクシャホウ	6	6	60	1 ～ 1
装	ビームサーベル	36	3	80	0 ～ 0
装	ビームサーベル	58	1	80	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	1950	2950	3	×	12

開発タイプ▶ 制圧

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	210	46	8

物資	消費	集積	搭載	スタッグ
150	28	1	0	○

勢力▶ 連 公 ヤシ ヤシ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × × × × ○



ゲルググJ

ゲルググJ(イェーガー)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームマシンガン	16	6	85	1 ～ 2
武	ソクシャホウ	8	7	60	1 ～ 1
装	タックル	60	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	920	1800	3	○	13

開発タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	140	150	30	7

物資	消費	集積	搭載	スタッグ
200	32	1	0	○

勢力▶ 連 公 ヤシ ヤシ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × × ○ × ○ ○



リゲルグ

リゲルグ

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	32	7	70	1 ～ 1
武	グレネードランチャー	16	3	60	1 ～ 1
装	ビームサーベル	42	3	75	0 ～ 0
装	ミサイルポッド	8	8	60	1 ～ 1

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	3000	3250	4	○	15

開発タイプ▶ 最高級機

性能	限界	耐久	運動	移動
	230	170	62	10

物資	消費	集積	搭載	スタッグ
240	45	1	0	○

勢力▶ 新 正 ヤシ ヤシ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × ○ ○ × ○ ○



ギャン・Pタイプ

ギャン

特殊能力▶ 制圧 シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シールドミサイル	8	12	50	1 ～ 1
武	ビームサーベル	38	4	85	0 ～ 0
装	ビームサーベル	52	1	90	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	1600	2700	3	○	11

開発タイプ▶ 高級MS MA

性能	限界	耐久	運動	移動
	185	190	30	7

物資	消費	集積	搭載	スタッグ
150	22	1	0	○

勢力▶ 連 公 ヤシ ヤシ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○



ギャン/CA

ギャン(シャア専用機)

特殊能力▶ 制圧 シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シールドミサイル	8	12	50	1 ～ 1
武	ビームサーベル	38	4	85	0 ～ 0
装	ビームサーベル	52	1	90	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	1800	2800	3	×	11

開発タイプ▶ 専用機

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	200	40	7

物資	消費	集積	搭載	スタッグ
150	22	1	0	○

勢力▶ 連 公 ヤシ ヤシ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×



ギャン/AG

ギャン(A・ガトー専用機)

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	シールドミサイル	8	12	50	1 ～ 1
武装	ビームサーベル	38	4	85	0 ～ 0
武装	ビームサーベル	52	1	90	0 ～ 0
武装	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
生産	1	1820	2950	3	×	11

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	150	210	38	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
性能	150	22	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アグ テラ
× ○ × × × × × × ○

地形▶ 陸 海 山 平 宇 空 都 宙

地形▶ 陸 海 山 平 宇 空 都 宙



ギャン/RR

ギャン(ランバ・ラル専用機)

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	シールドミサイル	8	12	50	1 ～ 1
武装	ビームサーベル	38	4	85	0 ～ 0
武装	ビームサーベル	52	1	80	0 ～ 0
武装	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
生産	1	1850	3100	3	×	11

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	150	220	36	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
性能	150	22	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アグ テラ
× ○ × × × ○ × × × ×

地形▶ 陸 海 山 平 宇 空 都 宙

地形▶ 陸 海 山 平 宇 空 都 宙



ギャン-A型

ギャン(量産型)

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	シールドミサイル	8	8	50	1 ～ 1
武装	ビームサーベル	35	3	85	0 ～ 0
武装	—	—	—	—	—
武装	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
生産	3	700	1400	2	○	11

割引タイプ▶ 量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	130	145	28	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
性能	150	18	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アグ テラ
× ○ × × ○ ○ × × ○ ×

地形▶ 陸 海 山 平 宇 空 都 宙

地形▶ 陸 海 山 平 宇 空 都 宙



ギャン-B型

高機動型ギャン

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	ソクシャホウ	8	12	65	1 ～ 1
武装	シールドミサイル	9	7	60	1 ～ 1
武装	ビームランス	74	2	85	0 ～ 0
武装	ビームランス	80	1	85	0 ～ 0

生産	個数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
生産	1	2000	2500	3	○	11

割引タイプ▶ 最高級機T

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	220	180	42	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
性能	180	28	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アグ テラ
× ○ × × ○ × × × ○ ×

地形▶ 陸 海 山 平 宇 空 都 宙

地形▶ 陸 海 山 平 宇 空 都 宙



ギャンB型/JR

高機動型ギャン(J・ライデン専用機)

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	ソクシャホウ	8	12	65	1 ～ 1
武装	シールドミサイル	9	7	60	1 ～ 1
武装	ビームランス	74	2	95	0 ～ 0
武装	ビームランス	80	1	85	0 ～ 0

生産	個数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
生産	1	2200	2700	3	×	11

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	180	190	52	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
性能	180	28	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アグ テラ
× ○ × × ○ × × × × ×

地形▶ 陸 海 山 平 宇 空 都 宙

地形▶ 陸 海 山 平 宇 空 都 宙



ギャンB型/SM

高機動型ギャン(S・マシナ専用機)

特殊能力▶ 制圧・シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ソクシャホウ	8	12	65	1 ～ 1
武	シールドミサイル	9	7	60	1 ～ 1
装	ビームランス	74	2	95	0 ～ 0
装	ビームランス	80	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	制圧Lv.
	1	2250	2950	3	×	11

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	210	46	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	180	28	1	0	○

勢力▶ 連 ×　公 ○　マシ ×　ヤシ ×　正 ×　新 ×　ネオ ×　エウ ×　アク ×　デラ ×

地▶ 宇 ●　砂 ●　山 ●　平 ●　森 ●　水 ●　氷 ●　雪 ●

空▶ 宇 ●　砂 ●　山 ●　平 ●　森 ●　水 ●　氷 ●　雪 ●



ギャンB型/3S

高機動型ギャン(黒い三連星専用機)

特殊能力▶ 制圧・シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ソクシャホウ	8	12	65	1 ～ 1
武	シールドミサイル	9	7	60	1 ～ 1
装	ビームランス	74	2	95	0 ～ 0
装	ビームランス	80	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	制圧Lv.
	1	2230	2800	3	×	11

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	200	49	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	180	28	1	0	○

勢力▶ 連 ×　公 ○　マシ ×　ヤシ ×　正 ○　新 ×　ネオ ×　エウ ×　アク ×　デラ ×

地▶ 宇 ●　砂 ●　山 ●　平 ●　森 ●　水 ●　氷 ●　雪 ●

空▶ 宇 ●　砂 ●　山 ●　平 ●　森 ●　水 ●　氷 ●　雪 ●



ギャンキャノン

ギャノキャノン

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	180ミリキャノン	18	6	60	1 ～ 2
武	グレネードランチャー	16	3	50	1 ～ 1
装	ビームサーベル	35	3	85	0 ～ 0
装	ビームサーベル	52	1	90	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	制圧Lv.
	3	920	1850	3	○	11

割引タイプ▶ 量産MS-4

性能	限界	耐久	運動	移動
	140	160	26	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	170	24	2	0	○

勢力▶ 連 ×　公 ○　マシ ×　ヤシ ×　正 ○　新 ○　ネオ ×　エウ ×　アク ×　デラ ×

地▶ 宇 ●　砂 ●　山 ●　平 ●　森 ●　水 ●　氷 ●　雪 ●

空▶ 宇 ●　砂 ●　山 ●　平 ●　森 ●　水 ●　氷 ●　雪 ●



アッザム

アッザム

特殊能力▶ 制圧G・装甲強

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	28	5	50	1 ～ 2
武	アッザムリーダー	42	1	98	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	制圧Lv.
	1	2500	6500	4	○	3

割引タイプ▶ 高価MS・MA3

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	360	10	4

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	380	90	2	0	×

勢力▶ 連 ×　公 ○　マシ ×　ヤシ ×　正 ○　新 ○　ネオ ×　エウ ×　アク ○　デラ ○

地▶ 宇 ●　砂 ●　山 ●　平 ●　森 ●　水 ●　氷 ●　雪 ●

空▶ 宇 ●　砂 ●　山 ●　平 ●　森 ●　水 ●　氷 ●　雪 ●



ザクレロ

ザクレロ

特殊能力▶

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームホウ	30	5	55	1 ～ 2
武	ミサイル	15	3	50	1 ～ 2
装	シックルアーム	115	1	80	0 ～ 0
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	制圧Lv.
	1	2000	4850	2	○	4

割引タイプ▶ 高価MS・MA2

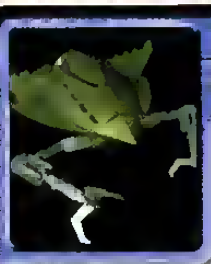
性能	限界	耐久	運動	移動
	170	260	32	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	280	40	1	0	×

勢力▶ 連 ×　公 ○　マシ ×　ヤシ ×　正 ○　新 ○　ネオ ○　エウ ×　アク ○　デラ ○

地▶ 宇 ●　砂 ●　山 ●　平 ●　森 ●　水 ●　氷 ●　雪 ●

空▶ 宇 ●　砂 ●　山 ●　平 ●　森 ●　水 ●　氷 ●　雪 ●



ビグロ

特殊能力▶

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	28	7	65	1 ～ 2
武	ミサイル	16	5	50	1 ～ 2
装	クロー	126	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	3800	7000	3	○	5

割引タイプ▶高機動MS・MA3

性能	限界	耐久	運動	移動
	200	380	46	10

物資	消費	装備	搭載	スタック
320	48	2	0	×

勢力▶ 連 ×　公 ○　ジ ×　ン ×　正 ○　新 ○　ネオ ○　エウ ×　アグ ○　テラ ○

地形▶ 陸 ●　海 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　空 ●　宙 ●

地形▶ 陸 ●　海 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　空 ●　宙 ●



ヴァル・ヴァロ

特殊能力▶

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	34	7	60	1 ～ 2
武	ビームガン	28	5	60	1 ～ 1
装	プラズマリーダー	36	1	88	1 ～ 1
装	アームクロー	140	1	95	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	5200	8200	4	○	13

割引タイプ▶最高機動1

性能	限界	耐久	運動	移動
	185	450	38	10

物資	消費	装備	搭載	スタック
380	60	2	0	×

勢力▶ 連 ×　公 ○　ジ ×　ン ×　正 ○　新 ○　ネオ ○　エウ ×　アグ ○　テラ ○

地形▶ 陸 ●　海 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　空 ●　宙 ●

地形▶ 陸 ●　海 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　空 ●　宙 ●



グラブロ

特殊能力▶

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ギョライ	24	7	60	1 ～ 2
武	ブーメランミサイル	12	5	70	1 ～ 2
装	クロー	140	1	80	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	4000	9000	3	○	6

割引タイプ▶高機動MS・MA3

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	560	26	9

物資	消費	装備	搭載	スタック
400	40	3	0	×

勢力▶ 連 ×　公 ○　ジ ×　ン ×　正 ○　新 ○　ネオ ○　エウ ×　アグ ○　テラ ○

地形▶ 陸 ●　海 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　空 ●　宙 ●

地形▶ 陸 ●　海 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　空 ●　宙 ●



ビグ・ザム

特殊能力▶ 変形可能、被撃破、ビーム系対応

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	カクサンビーム	24	16	75	1 ～ 3
武	8Gメガリュウシホウ	130	3	89	1 ～ 5
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	7500	16000	5	○	9

割引タイプ▶最高機動2

性能	限界	耐久	運動	移動
	140	750	8	5

物資	消費	装備	搭載	スタック
650	140	2	0	×

勢力▶ 連 ×　公 ○　ジ ×　ン ×　正 ×　新 ○　ネオ ×　エウ ×　アグ ×　テラ ○

地形▶ 陸 ●　海 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　空 ●　宙 ●

地形▶ 陸 ●　海 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　空 ●　宙 ●



ビグ・ザム/ZV

特殊能力▶ 変形可能、被撃破、ビーム系対応

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	カクサンビーム	30	18	80	1 ～ 3
武	8Gメガリュウシホウ	150	3	99	1 ～ 5
装	ミサイルランチャー	18	16	60	1 ～ 2
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	12000	20000	5	×	20

割引タイプ▶割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	900	16	6

物資	消費	装備	搭載	スタック
800	150	3	0	×

勢力▶ 連 ×　公 ×　ジ ×　ン ×　正 ×　新 ○　ネオ ×　エウ ×　アグ ×　テラ ×

地形▶ 陸 ●　海 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　空 ●　宙 ●

地形▶ 陸 ●　海 ●　山 ●　平 ●　宇 ●　空 ●　宙 ●



ブラウ・ブロ

ブラウ・ブロ

特殊能力▶ サイコミュ兵器装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	34	6	60	1 ～ 3
武	ユウセンビームホウ	46	4	60	1 ～ 3
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	隻数	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
	1	5500	8500	3	○	7

割引タイプ▶ 最高級機2

性能	限界	耐久	運動	移動
	175	480	36	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	500	60	4	0	×

勢力	連	公	ティ	ティン	正	新	ネオ	エウ	アグ	テラ
	×	○	×	×	○	×	○	×	○	×



エルメス

エルメス

特殊能力▶ サイコミュ兵器装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	28	8	65	1 ～ 3
武	ビット	34	6	80	1 ～ 3
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	隻数	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
	1	6500	7500	4	○	9

割引タイプ▶ 最高級機3

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	420	48	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	450	55	4	0	×

勢力	連	公	ティ	ティン	正	新	ネオ	エウ	アグ	テラ
	×	○	×	×	○	×	○	×	○	×



アプサラス

アプサラス

特殊能力▶ 変形、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	—	—	—	—	—
武	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

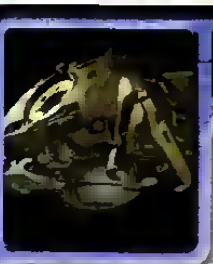
生産	隻数	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
	1	2000	4000	3	×	8

割引タイプ▶ 高級MS・MA1

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	300	12	5

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	360	30	4	0	×

勢力	連	公	ティ	ティン	正	新	ネオ	エウ	アグ	テラ
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×



アプサラスII

アプサラスII

特殊能力▶ 変形、飛行可能、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	BGメガリュウシホウ	70	3	99	1 ～ 5
武	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	隻数	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
	1	5000	9000	4	×	10

割引タイプ▶ 高級MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	300	12	5

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	360	75	4	0	×

勢力	連	公	ティ	ティン	正	新	ネオ	エウ	アグ	テラ
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×



アプサラスIII

アプサラスIII

特殊能力▶ 変形、飛行可能、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	BGメガリュウシホウ	80	3	99	1 ～ 5
武	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	隻数	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
	1	7500	12000	5	×	11

割引タイプ▶ 高級MS・MA3

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	360	16	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	420	90	4	0	×

勢力	連	公	ティ	ティン	正	新	ネオ	エウ	アグ	テラ
	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×



ライノサラス

ライノサラス

特殊能力▶ 射仕、格闘S

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	チョウキョリホウ	26	12	40	2 ～ 4
武	アームマシンガン	8	14	50	1 ～ 1
武	ミサイルランチャー	20	6	50	1 ～ 2
装	キカンホウ	8	10	40	1 ～ 1

生産	機数	資金	資源	開発	盗	属性Lv.
	1	2000	3500	3	×	10

割引タイプ▶ 高機MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	240	28	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	300	70	3	0	×

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ × × × ○



ザクⅡ-Z型

サイコミュ試験用ザク

特殊能力▶ 射仕、サイコミュ兵器装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Hメガリュウシホウ	15	6	35	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	開発	盗	属性Lv.
	1	950	1350	2	○	7

割引タイプ▶ 高機MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	175	140	42	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	170	24	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×



ザク-MSN01

サイコミュ高高度試験用ザク

特殊能力▶ 射仕、サイコミュ兵器装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Hメガリュウシホウ	20	8	35	1 ～ 2
武	ユウセンビームホウ	18	6	70	1 ～ 2
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	開発	盗	属性Lv.
	1	1200	1600	3	○	8

割引タイプ▶ 高機MS・MA3

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	170	54	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	220	36	3	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×



サイコガンダム

サイコ・ガンダム

特殊能力▶ 射仕、変形、ビールド武器、ビーム無効化、リフレクター、大気圏突入

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	60	8	50	1 ～ 3
武	メガビームホウ	50	3	70	1 ～ 2
装	カクトウ	120	2	70	0 ～ 0
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	開発	盗	属性Lv.
	1	10000	17000	4	○	17

割引タイプ▶ 最高級3

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	750	34	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	400	80	1	0	×

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ × ○ ○ × × × × × ×



サイコG・MA

サイコ・ガンダム(MA形態)

特殊能力▶ 変形、変形、ビーム無効化、サイコミュ兵器装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	80	7	40	1 ～ 3
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	開発	盗	属性Lv.
	1	10000	17000	4	○	17

割引タイプ▶ 戦艦

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	750	30	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	400	40	2	0	×

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ × ○ ○ × × × × × ×



ジオング

ジオング

特殊能力▶ 制圧、サイコミュ兵器装備、脱出

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Hメガリュウシホウ	38	5	50	1 ～ 2
武	メガリュウシホウ	60	1	70	1 ～ 2
装	ユウセンビームホウ	28	6	75	1 ～ 2
装	Mメガリュウシホウ	30	3	65	1 ～ 1

生産	順番	資金	資源	期間	盗	獲得Lv.
	1	4500	6000	3	○	12

割引タイプ▶最高級機1

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	320	60	9

性能	物資	消費	索敵	指揮	スタック
	300	42	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アク デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×



Pジオング

ジオング(完成機)

特殊能力▶ 制圧、サイコミュ兵器装備、脱出

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Hメガリュウシホウ	38	5	60	1 ～ 2
武	メガリュウシホウ	60	1	70	1 ～ 2
装	ユウセンビームホウ	28	6	80	1 ～ 2
装	Mメガリュウシホウ	30	3	70	1 ～ 1

生産	順番	資金	資源	期間	盗	獲得Lv.
	1	5800	8500	4	○	13

割引タイプ▶最高級機2

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	460	45	8

性能	物資	消費	索敵	指揮	スタック
	350	56	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アク デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×



ジオング・ヘッド

ジオング(頭部パーツ)

特殊能力▶ サイコミュ兵器装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Mメガリュウシホウ	25	3	50	1 ～ 2
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	順番	資金	資源	期間	盗	獲得Lv.
	1	680	800	3	○	12

割引タイプ▶割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	140	35	50	10

性能	物資	消費	索敵	指揮	スタック
	60	8	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アク デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×



キュベレイ

キュベレイ

特殊能力▶ 制圧、サイコミュ兵器装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームガン	30	10	70	1 ～ 2
武	ビームサーベル	42	4	95	0 ～ 0
装	ファンネル	20	10	99	1 ～ 2
—	—	—	—	—	—

生産	順番	資金	資源	期間	盗	獲得Lv.
	1	22000	10500	4	×	20

割引タイプ▶最高級機3

性能	限界	耐久	運動	移動
	230	370	82	10

性能	物資	消費	索敵	指揮	スタック
	280	42	3	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アク デラ
× ○ × × × × × × ○ ×



ゴッグ

ゴッグ

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	22	3	45	1 ～ 1
装	ギョライ	16	3	50	1 ～ 2
装	クロー	32	2	75	0 ～ 0
—	—	—	—	—	—

生産	順番	資金	資源	期間	盗	獲得Lv.
	3	380	900	2	○	2

割引タイプ▶量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動
	115	90	8	6

性能	物資	消費	索敵	指揮	スタック
	200	28	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アク デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○



ハイゴッグ

ハイゴッグ

特殊能力▶制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ハンドビームカノン	14	5	70	1 ～ 1
装	ギョライ	18	3	50	1 ～ 2
	クロー	24	3	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	600	950	2		10

割引タイプ▶量産MS4

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	75	32	8

物資	消費	索敵	搭載	スタッグ
140	18	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形▶ 宇 地 山 平 水 空 陸 海

適性▶ 宇 地 山 平 水 空 陸 海



アッガイ

アッガイ

特殊能力▶制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ハンドバルカン	4	9	40	1 ～ 1
装	Hロケットダンボッド	6	3	50	1 ～ 1
	フレキシブルアーム	18	2	80	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	320	550	2		4

割引タイプ▶量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	50	26	7

物資	消費	索敵	搭載	スタッグ
70	6	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形▶ 宇 地 山 平 水 空 陸 海

適性▶ 宇 地 山 平 水 空 陸 海



アッグガイ

アッグガイ

特殊能力▶制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	バルカン	6	8	50	1 ～ 1
装	ヒートロッド	46	2	90	0 ～ 0
	ヒートロッド	45	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	720	1450	3		6

割引タイプ▶量産MS5

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	100	18	6

物資	消費	索敵	搭載	スタッグ
90	14	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×

地形▶ 宇 地 山 平 水 空 陸 海

適性▶ 宇 地 山 平 水 空 陸 海



ジュアッグ

ジュアッグ

特殊能力▶制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ロケットランチャー	18	5	45	1 ～ 2
装	タックル	40	1	85	0 ～ 0
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	550	1200	3		7

割引タイプ▶量産MS5

性能	限界	耐久	運動	移動
	140	80	12	6

物資	消費	索敵	搭載	スタッグ
120	18	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×

地形▶ 宇 地 山 平 水 空 陸 海

適性▶ 宇 地 山 平 水 空 陸 海



アッグ

アッグ

特殊能力▶制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	レーザートーチ	60	1	30	1 ～ 1
装	オオガタドリル	70	2	40	0 ～ 0
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	400	900	2		8

割引タイプ▶量産MS5

性能	限界	耐久	運動	移動
	135	70	10	6

物資	消費	索敵	搭載	スタッグ
80	10	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×

地形▶ 宇 地 山 平 水 空 陸 海

適性▶ 宇 地 山 平 水 空 陸 海



ズゴック

ズゴック

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	ハンドバルカン	5	12	50	1 ～ 1
武装	ロケットダン	6	6	45	1 ～ 1
武装	クロー	32	2	80	0 ～ 0
武装	—	—	—	—	—
武装	—	—	—	—	—

生産	開発	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
生産	3	620	850	2	○	5

特別タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	130	85	20	7

能力	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
能力	150	18	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形▶ 陸 海 山 空 宇 ス 都 月

地形▶ 陸 海 山 空 宇 ス 都 月



ズゴック-S型

ズゴック(指揮官用)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	クローバイス・ビーム	12	6	65	1 ～ 1
武装	ロケットダン	6	6	45	1 ～ 1
武装	クロー	38	3	80	0 ～ 0
武装	トッシンクロー	45	1	95	0 ～ 0
武装	—	—	—	—	—

生産	開発	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
生産	1	1200	2000	3	○	6

特別タイプ▶ 量産MS・MA

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	180	140	25	8

能力	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
能力	150	22	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形▶ 陸 海 山 空 宇 ス 都 月

地形▶ 陸 海 山 空 宇 ス 都 月



ズゴック/CA

ズゴック(シャア専用機)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	クローバイス・ビーム	12	6	85	1 ～ 1
武装	ロケットダン	6	6	45	1 ～ 1
武装	クロー	36	3	80	0 ～ 0
武装	トッシンクロー	45	1	95	0 ～ 0
武装	—	—	—	—	—

生産	開発	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
生産	1	1400	2150	3	×	6

特別タイプ▶ 制圧

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	160	150	35	8

能力	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
能力	150	22	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×

地形▶ 陸 海 山 空 宇 ス 都 月

地形▶ 陸 海 山 空 宇 ス 都 月



ズゴックE

ズゴックE(エクスペリメント)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	ハンドビームカノン	16	5	70	1 ～ 1
武装	ギョライ	18	3	65	1 ～ 2
武装	クロー	36	2	85	0 ～ 0
武装	トッシンクロー	45	1	95	0 ～ 0
武装	—	—	—	—	—

生産	開発	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
生産	3	900	1450	3	○	11

特別タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	140	120	26	8

能力	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
能力	160	25	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形▶ 陸 海 山 空 宇 ス 都 月

地形▶ 陸 海 山 空 宇 ス 都 月



ゾゴック

ゾゴック

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武装	ワイドカッター	14	5	30	1 ～ 1
武装	フレキシブルアーム	60	2	65	0 ～ 0
武装	—	—	—	—	—
武装	—	—	—	—	—
武装	—	—	—	—	—

生産	開発	資金	資源	期間	盗	熟練Lv.
生産	3	880	2000	3	○	9

特別タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
性能	145	140	15	6

能力	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
能力	140	24	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
× ○ × × ○ × ○ × ○ ×

地形▶ 陸 海 山 空 宇 ス 都 月

地形▶ 陸 海 山 空 宇 ス 都 月



ゾック

ゾック

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	32	6	40	1 ～ 2
武	フォノンメーザー	38	3	50	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1750	3500	3	○	8

割引タイプ▶ 高級MS・MA3

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	300	16	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	300	42	3	0	○

地形適応	通	空	マシ	マン	正	斬	ネオ	エウ	アク	テラ
能力	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ペズン・ドワッジ

ペズン・ドワッジ

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ジャイアント・バズーカ	32	4	50	1 ～ 1
武	ヒートソード	46	2	70	0 ～ 0
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1050	1800	4	○	9

割引タイプ▶ 高級MS・MA1

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	150	20	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	240	45	1	0	○

地形適応	通	空	マシ	マン	正	斬	ネオ	エウ	アク	テラ
能力	×	○	×	×	○	×	○	×	○	×



アクト・ザク

アクトザク

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	16	6	80	1 ～ 1
武	ヒートホーク	20	4	70	0 ～ 0
装	タックル	45	1	85	0 ～ 0
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	880	1100	4	○	10

割引タイプ▶ 高級MS・MA1

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	90	35	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	160	20	1	0	○

地形適応	通	空	マシ	マン	正	斬	ネオ	エウ	アク	テラ
能力	×	○	○	○	○	×	○	×	○	×



ギガン

ギガン

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	180ミリホウ	12	6	50	1 ～ 2
武	120ミリホウ	8	6	70	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	300	450	3	○	10

割引タイプ▶ 量産MS2

性能	限界	耐久	運動	移動
	125	50	15	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	140	12	2	0	○

地形適応	通	空	マシ	マン	正	斬	ネオ	エウ	アク	テラ
能力	×	○	×	×	○	×	○	×	○	×



ガッシャ

ガッシャ

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ミサイルランチャー	13	8	50	1 ～ 2
武	ハンマーガン	100	1	25	1 ～ 2
装	クロー	38	2	95	0 ～ 0
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	740	1550	4	○	10

割引タイプ▶ 量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動
	140	130	18	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	200	28	1	0	○

地形適応	通	空	マシ	マン	正	斬	ネオ	エウ	アク	テラ
能力	×	○	×	×	○	×	○	×	○	×



GBアルファ

ガルバルディα

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	22	5	75	1 ～ 1
装	ビームサーベル	32	3	80	0 ～ 0
	ビームサーベル	50	1	75	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	1200	1950	4	○ 14

適性	限界	耐久	運動	移動
適性タイプ▶ 高機動MS・MA	150	160	34	8

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	170	30	1	0	○

勢力▶ 連 ○ 公 ○ ティ ○ ティ ○ 正 ○ 新 ○ ネオ × エウ ○ アグ ○ テラ ○

地形▶ 市街 ○ 山 ○ 平 ○ 宇宙 ○ 水中 ○ 砂漠 ○ 極地 ○

地形▶ 市街 ○ 山 ○ 平 ○ 宇宙 ○ 水中 ○ 砂漠 ○ 極地 ○



GBベータ

ガルバルディβ

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	26	5	75	1 ～ 1
装	シールドミサイル	8	5	60	1 ～ 1
	ビームサーベル	42	3	85	0 ～ 0
	ビームサーベル	62	1	80	0 ～ 0

生産	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	1950	2550	4	○ 14

適性	限界	耐久	運動	移動
適性タイプ▶ 最高級機	170	180	38	8

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	190	36	1	0	○

勢力▶ 連 ○ 公 ○ ティ ○ ティ ○ 正 ○ 新 ○ ネオ × エウ ○ アグ ○ テラ ○

地形▶ 市街 ○ 山 ○ 平 ○ 宇宙 ○ 水中 ○ 砂漠 ○ 極地 ○

地形▶ 市街 ○ 山 ○ 平 ○ 宇宙 ○ 水中 ○ 砂漠 ○ 極地 ○



ガザC

ガザC

特殊能力▶ 制圧、変形

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ナックルバスター	25	6	60	1 ～ 2
装	ビームサーベル	38	2	75	0 ～ 0
	ビームサーベル	50	1	75	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	1600	2500	3	○ 18

適性	限界	耐久	運動	移動
適性タイプ▶ 高機動MS・MA	135	210	36	7

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	200	28	0	0	○

勢力▶ 連 × 公 ○ ティ × ティ × 正 × 新 × ネオ × エウ × アグ ○ テラ ○

地形▶ 市街 ○ 山 ○ 平 ○ 宇宙 ○ 水中 ○ 砂漠 ○ 極地 ○

地形▶ 市街 ○ 山 ○ 平 ○ 宇宙 ○ 水中 ○ 砂漠 ○ 極地 ○



ガザC・MA

ガザC(MA形態)

特殊能力▶ 変形

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ナックルバスター	25	5	60	1 ～ 2
装	ビームガン	20	3	70	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	1600	2500	3	○ 18

適性	限界	耐久	運動	移動
適性タイプ▶ 最高級機	135	210	36	8

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	200	14	0	0	○

勢力▶ 連 × 公 ○ ティ × ティ × 正 × 新 × ネオ × エウ × アグ ○ テラ ○

地形▶ 市街 ○ 山 ○ 平 ○ 宇宙 ○ 水中 ○ 砂漠 ○ 極地 ○

地形▶ 市街 ○ 山 ○ 平 ○ 宇宙 ○ 水中 ○ 砂漠 ○ 極地 ○



ザメル

ザメル

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	68センチカノン	45	6	50	2 ～ 4
装	ミサイルランチャー	10	8	60	1 ～ 2
	バルカン	3	10	35	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	2250	4500	3	○ 11

適性	限界	耐久	運動	移動
適性タイプ▶ 高機動MS・MA3	170	320	16	8

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	280	40	3	0	○

勢力▶ 連 × 公 ○ ティ × ティ × 正 ○ 新 × ネオ × エウ × アグ × テラ ○

地形▶ 市街 ○ 山 ○ 平 ○ 宇宙 ○ 水中 ○ 砂漠 ○ 極地 ○

地形▶ 市街 ○ 山 ○ 平 ○ 宇宙 ○ 水中 ○ 砂漠 ○ 極地 ○



ケンプファー

ケンプファー

特殊能力▶ 強化

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	センヨウ・バズーカ	32	5	65	1 ～ 1
装	ショットガン	6	8	90	1 ～ 1
	パンツァーファウスト	46	1	70	1 ～ 1
	ビームサーベル	45	3	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	2200	3500	3	○	13

割引タイプ▶ 高機動MS・MA3

性能	限界	耐久	運動	移動
	220	250	48	9

	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	240	46	2	0	○

勝力▶ 新 ×／公 ○／マシ ×／マシ ×／正 ○／新 ○／ネオ ○／エウ ×／アグ ○／デラ ○



ドラッツェ

トラッツェ

特殊能力▶ 強化 シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	40ミリマシンガン	8	10	60	1 ～ 1
装	ビームサーベル	36	2	75	0 ～ 0
	ビームサーベル	48	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	3	450	720	2	○	14

割引タイプ▶ 量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	70	28	8

	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	140	12	0	0	○

勝力▶ 連 ×／公 ○／マシ ×／マシ ×／正 ×／新 ×／ネオ ×／エウ ×／アグ ×／デラ ○



ノイエ・ジール

ノイエ・ジール

特殊能力▶ ビーム無効化

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	46	6	50	1 ～ 2
装	メガリュウシホウ	34	3	70	1 ～ 2
	ビームサーベル	180	1	90	0 ～ 0
	アームクロー	120	1	95	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	10000	13500	4	○	15

割引タイプ▶ 最高級機3

性能	限界	耐久	運動	移動
	220	590	45	11

	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	380	60	3	0	×

勝力▶ 連 ×／公 ○／マシ ×／マシ ×／正 ×／新 ×／ネオ ×／エウ ×／アグ ○／デラ ○



ノイエ・ジールII

ノイエ・ジールII

特殊能力▶ ビーム無効化 サイコミュ兵器装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	デュアルビームガン	50	8	50	1 ～ 2
装	デュアルビームガン	30	4	75	1 ～ 2
	ファンネル	24	8	85	1 ～ 2
	ビームソード	180	1	99	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	14000	17000	5	×	20

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	620	52	11

	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	400	75	3	0	×

勝力▶ 連 ×／公 ○／マシ ×／マシ ×／正 ×／新 ×／ネオ ×／エウ ×／アグ ○／デラ ×



ジム

ジム

特殊能力▶ 制圧、シールド装備、ジム強化計画対象機体

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームスプレーガン	6	6	60	1 ～ 1
武	ビームサーベル	20	2	75	0 ～ 0
装	Hバルカン	2	6	35	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	290	630	2	○	4

割引タイプ▶ 量産MS1

性能	限界	耐久	運動	移動
	115	60	12	6

物資	消費	素敵	搭載	スタック
100	9	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ マ 正 新 ネオ エゥ アク テラ
× × × × × × ×



ジムD型

ジム寒冷地仕様

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	マシンガン	4	12	50	1 ～ 1
武	ビームサーベル	23	2	75	0 ～ 0
装	Hバルカン	2	6	35	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	350	570	2	○	5

割引タイプ▶ 量産MS5

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	65	17	6

物資	消費	素敵	搭載	スタック
100	10	1	0	○

勢力▶ 連 新 ジ マ 正 新 ネオ エゥ アク テラ
× × × × × × ×



ジムコマンドG

ジム・コマンド(地上戦仕様)

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	マシンガン	5	12	55	1 ～ 1
武	ビームサーベル	27	2	75	0 ～ 0
装	Hバルカン	2	6	35	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	430	850	2	○	7

割引タイプ▶ 量産MS2

性能	限界	耐久	運動	移動
	125	85	20	6

物資	消費	素敵	搭載	スタック
100	12	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ マ 正 新 ネオ エゥ アク テラ
× × × × × × ×



ジムコマンドGS

ジム・コマンド(宇宙戦仕様)

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームガン	12	5	65	1 ～ 1
武	ビームサーベル	27	2	75	0 ～ 0
装	Hバルカン	2	6	35	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	460	850	2	○	8

割引タイプ▶ 量産MS2

性能	限界	耐久	運動	移動
	125	85	24	6

物資	消費	素敵	搭載	スタック
100	14	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ マ 正 新 ネオ エゥ アク テラ
× × × × × × ×



ジム改

ジム改

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	マシンガン	7	14	50	1 ～ 1
武	ビームサーベル	34	2	80	0 ～ 0
装	Hバルカン	2	8	30	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	550	990	2	○	12

割引タイプ▶ 量産MS3

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	100	28	7

物資	消費	素敵	搭載	スタック
120	15	0	0	○

勢力▶ 連 公 ジ マ 正 新 ネオ エゥ アク テラ
× × × × × × ×



パワード・ジム

パワード・ジム

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ハイパーバズーカ	26	5	45	1 ～ 1
武	ビームサーベル	40	2	75	0 ～ 0
装	Hバルカン	3	6	35	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	1250	1900	3	○	14

割引タイプ▶ 高級MS・MA

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	160	38	7

能力	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
	150	25	0	0	○

適応力	空	陸	水	地	森	雪	砂	宇	月
	○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



ジム・カスタム

ジム・カスタム

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ジム・ライフル	9	12	65	1 ～ 1
武	ビームサーベル	36	2	80	0 ～ 0
装	Hバルカン	3	6	35	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	870	1250	2	○	14

割引タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	135	130	35	7

能力	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
	140	18	1	0	○

適応力	空	陸	水	地	森	雪	砂	宇	月
	×	×	○	○	×	×	×	○	×	×



ジムクゥエル

ジム・クゥエル

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ジム・ライフル	9	12	65	1 ～ 1
武	ビームサーベル	36	2	80	0 ～ 0
装	Hバルカン	3	8	35	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—

生産	個数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	870	1250	2	○	14

割引タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	135	130	35	7

能力	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
	140	18	1	0	○

適応力	空	陸	水	地	森	雪	砂	宇	月
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×



ジムII（連邦仕様）

ジムII（連邦仕様）

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	22	5	70	1 ～ 1
武	ビームサーベル	32	2	75	0 ～ 0
装	ビームサーベル	34	1	85	0 ～ 0
装	Hバルカン	4	8	35	1 ～ 1

生産	個数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	750	1400	2	○	15

割引タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	115	150	32	6

能力	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
	120	15	0	0	○

適応力	空	陸	水	地	森	雪	砂	宇	月
	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×



ジムII（ティターンズ仕様）

ジムII（ティターンズ仕様）

特殊能力▶ 制圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	22	6	80	1 ～ 1
武	ビームサーベル	32	2	75	0 ～ 0
装	ビームサーベル	34	1	85	0 ～ 0
装	Hバルカン	4	6	35	1 ～ 1

生産	個数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	750	1400	2	○	15

割引タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	115	150	32	6

能力	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
	120	15	0	0	○

適応力	空	陸	水	地	森	雪	砂	宇	月
	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×



ネモ

特殊能力▶ 制圧 シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームガン	9	6	60	1 ～ 1
武	Hバルカン	4	6	35	1 ～ 1
装	ビームサーベル	38	2	85	0 ～ 0
装	ビームサーベル	40	1	85	0 ～ 0

生産

機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
3	1400	2200	3	○	17

割引タイプ▶ 高機動MS・MA1

性能

限界	耐久	運動	移動
125	190	36	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
140	20	0	0	○

勢力▶ 連 公 マジ マシ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
× × × × × × ○ × ×



ジム・Lアーマー

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ソゲキヨウ・ライフル	20	3	90	1 ～ 1
装	ビームサーベル	18	4	70	0 ～ 0
装	ビームサーベル	24	1	85	0 ～ 0
—	—	—	—	—	—

生産

機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
3	420	580	2	○	5

割引タイプ▶ 量産MS4

性能

限界	耐久	運動	移動
140	45	28	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
80	8	0	0	○

勢力▶ 連 公 マジ マシ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ × ○ × × × ○ × ×



ジム・Sカスタム

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ソゲキヨウ・ライフル	24	4	95	1 ～ 1
武	ビームスプレーガン	6	3	75	1 ～ 1
装	8Sユニット	27	2	85	0 ～ 0
—	—	—	—	—	—

生産

機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
3	460	950	2	○	6

割引タイプ▶ 量産MS4

性能

限界	耐久	運動	移動
135	75	15	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
120	14	1	0	○

勢力▶ 連 公 マジ マシ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
× ○ ○ × × × ○ × ×



ジムスナイパーII

特殊能力▶ 制圧 シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	240ミリキャノン	16	4	45	1 ～ 2
武	ソゲキヨウ・ライフル	20	2	99	1 ～ 1
装	ビームサーベル	29	2	80	0 ～ 0
—	—	—	—	—	—

生産

機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
3	850	1350	3	○	10

割引タイプ▶ 量産MS5

性能

限界	耐久	運動	移動
150	95	32	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
120	16	1	0	○

勢力▶ 連 公 マジ マシ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ × ○ × × × ○ × ×



ジムキャノン

特殊能力▶ 制圧 ジム強化計画対象機種

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームキャノン	25	5	70	1 ～ 2
武	ビームスプレーガン	6	3	50	1 ～ 1
装	Hバルカン	1	8	30	1 ～ 1
—	—	—	—	—	—

生産

機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
3	310	720	2	○	4

割引タイプ▶ 量産MS2

性能

限界	耐久	運動	移動
115	70	10	5

物資	消費	索敵	搭載	スタック
140	12	1	0	○

勢力▶ 連 公 マジ マシ 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ × ○ × × × ○ × ×



ジムキャノンII

ジム・キャノンII

特殊能力▶ 耐圧 ビルド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Mランチャーガン	5	8	50	1 ～ 1
武	ジム・ライフル	9	6	50	1 ～ 1
装	Hバルカン	2	8	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	32	2	60	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	3	760	1500	3	○	14

生産タイプ▶ 量産MS4

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	160	28	6

性能	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
	160	20	2	0	○

勢力▶ 連 ○ 公 × ティ ○ ザ ○ 正 × 新 × ネオ × エウ ○ アク × テラ ×



アクアジム

アクア・ジム

特殊能力▶ 耐圧 ビル強化計画対象機体

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	20	6	70	1 ～ 1
武	ギョライ	14	3	50	1 ～ 2
装	ビームピック	20	2	75	0 ～ 0
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	3	350	720	2	○	4

生産タイプ▶ 量産MS4

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	70	14	7

性能	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
	150	15	0	0	○

勢力▶ 連 ○ 公 × ティ ○ ザ ○ 正 × 新 × ネオ × エウ ○ アク × テラ ×



リクセンGM・A

量産型ジム(マシンガン)

特殊能力▶ 耐圧 武装変更可能 ビルド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Sマシンガン	5	12	40	1 ～ 1
武	ビームサーベル	28	2	75	0 ～ 0
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	3	640	1100	3	○	6

生産タイプ▶ 量産MS・MA1

性能	限界	耐久	運動	移動
	135	90	15	6

性能	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
	170	20	0	0	○

勢力▶ 連 ○ 公 × ティ ○ ザ ○ 正 × 新 × ネオ × エウ ○ アク × テラ ×



リクセンGM・B

量産型ジム(ロケットランチャー)

特殊能力▶ 耐圧 武装変更可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Sマシンガン	5	12	40	1 ～ 1
武	ロケットランチャー	10	3	85	1 ～ 2
装	ビームサーベル	28	2	75	0 ～ 0
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	3	640	1100	3	×	6

生産タイプ▶ 量産MS1

性能	限界	耐久	運動	移動
	135	90	15	5

性能	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
	170	30	0	0	○

勢力▶ 連 ○ 公 ○ ティ ○ ザ ○ 正 ○ 新 ○ ネオ ○ エウ ○ アク ○ テラ ○



ガンタンク

ガンタンク

特殊能力▶ 耐圧 索敵

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	120ミリキャノン	10	8	50	2 ～ 3
武	ポップミサイル	6	8	50	1 ～ 2
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	1500	3250	3	○	3

生産タイプ▶ 高機動MS・MA1

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	170	6	5

性能	物資	消費	索敵	捕獲	スタック
	180	25	2	0	○

勢力▶ 連 × 公 ○ ティ ○ ザ × 正 × 新 × ネオ ○ エウ × アク × テラ ×



ガンタンク[リ]

量産型ガンタンク

特殊能力▶ 狙撃

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ロケットランチャー	8	6	50	1 ～ 2
武	ガンランチャー	8	4	45	1 ～ 2
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	隊数	資金	資源	期間	盗	経験ポイント
	3	350	720	2	○	3

編成タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	125	70	5	5

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	180	20	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ハン 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



ガンタンクII

ガンタンクII

特殊能力▶ 狙撃

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	240ミリキャノン	14	8	50	1 ～ 2
武	ライフルホウ	10	4	50	2 ～ 3
装	ミサイルランチャー	8	4	50	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—

生産	隊数	資金	資源	期間	盗	経験ポイント
	3	200	500	2	○	5

編成タイプ▶ 量産MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	115	45	4	5

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	180	15	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ハン 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



ガンキャノン・A

ガンキャノン(キャノン砲)

特殊能力▶ 狙撃、武装変更可能、飛出

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Sミサイルランチャー	10	18	45	1 ～ 2
武	ビームライフル	16	3	65	1 ～ 1
装	Hバルカン	3	8	30	1 ～ 1
装	タックル	45	1	75	0 ～ 0

生産	隊数	資金	資源	期間	盗	経験ポイント
	1	2000	3800	3	○	5

編成タイプ▶ 高機動MS(MA)

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	200	16	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	200	20	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ハン 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



ガンキャノン・B

ガンキャノン(スプレーミサイルランチャー)

特殊能力▶ 狙撃、武装変更可能、飛出

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Sミサイルランチャー	10	16	45	1 ～ 2
武	ビームライフル	16	3	65	1 ～ 1
装	Hバルカン	3	8	30	1 ～ 1
装	タックル	45	1	75	0 ～ 0

生産	隊数	資金	資源	期間	盗	経験ポイント
	1	2000	3800	3	×	5

編成タイプ▶ 飛行ホバー

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	200	16	5

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	200	30	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ハン 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



ガンキャノン-3

ガンキャノン重装型

特殊能力▶ 狙撃

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームキャノン	18	8	60	1 ～ 2
武	ビームライフル	16	3	65	1 ～ 1
装	Hバルカン	3	8	30	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—

生産	隊数	資金	資源	期間	盗	経験ポイント
	1	1800	4100	3	○	6

編成タイプ▶ 高機動MS・MA

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	220	10	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	200	20	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ハン 正 新 ネオ エゥ アグ デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



ガンキャノンII

ガンキャノンII

特殊能力▶ [illegible]

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームキャノン	26	6	85	1 ～ 2
武	ビームライフル	18	3	75	1 ～ 1
装	Hバルカン	3	8	30	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—

生産

機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
1	2400	4500	3	○	8

利用タイプ▶ [illegible]

性能

限界	耐久	運動	移動
175	240	20	7

物資	消費	索敵	搭載	スタッグ
200	26	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティン 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



ガンキャノン-D

ガンキャノン量産型

特殊能力▶ [illegible]

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	240ミリキャノン	14	6	60	1 ～ 2
武	ビームライフル	16	3	50	1 ～ 1
装	Hバルカン	2	10	30	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—

生産

機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
3	550	1200	2	○	9

利用タイプ▶ [illegible]

性能

限界	耐久	運動	移動
130	120	18	6

物資	消費	索敵	搭載	スタッグ
200	16	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティン 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



プロトガンダム

プロトタイプガンダム

特殊能力▶ [illegible]

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	25	6	60	1 ～ 1
武	Hバルカン	2	10	50	1 ～ 1
装	ビームサーベル	38	3	75	0 ～ 0
装	ビームサーベル	48	1	85	0 ～ 0

生産

機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
1	4800	5850	3	○	6

利用タイプ▶ [illegible]

性能

限界	耐久	運動	移動
185	250	35	7

物資	消費	索敵	搭載	スタッグ
160	20	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティン 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



スイチュウ型G

水中型ガンダム

特殊能力▶ [illegible]

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	120ミリキャノン	12	10	50	2 ～ 3
武	ハープンガン	8	6	60	1 ～ 1
装	ギョライ	18	4	80	1 ～ 2
装	ビームピック	24	4	85	0 ～ 0

生産

機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
1	1700	2800	3	○	7

利用タイプ▶ [illegible]

性能

限界	耐久	運動	移動
190	200	32	8

物資	消費	索敵	搭載	スタッグ
160	20	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティン 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



ガンダム・A

ガンダム(ビーム・ライフル)

特殊能力▶ [illegible]

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	25	6	60	1 ～ 1
武	Hバルカン	2	10	50	1 ～ 1
装	ビームサーベル	36	3	75	0 ～ 0
装	ビームサーベル	48	1	85	0 ～ 0

生産

機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
1	4900	6000	3	○	7

利用タイプ▶ [illegible]

性能

限界	耐久	運動	移動
190	260	36	7

物資	消費	索敵	搭載	スタッグ
160	20	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティン 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ × × × × × × ○ × ×



ガンダム・B

ガンダム(ハイパーバズーカ)

特殊能力▶ 初期、武器装備可能、合体、ハロ装備、MC、換装

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ハイパーバズーカ	50	4	50	1 ～ 1
武	Hバルカン	2	10	50	1 ～ 1
装	ビームサーベル	36	3	75	0 ～ 0
装	ビームサーベル	48	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	獲得Lv.
	1	4900	6000	3	×	7

初期タイプ▶ 開発なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	260	36	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	160	30	1	0	○

適応力	盗	公	ナシ	ナシ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○



G-3ガンダム

G-3ガンダム

特殊能力▶ 初期、ハロ装備、換装

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	25	6	80	1 ～ 1
武	Hバルカン	2	10	50	1 ～ 1
装	ビームサーベル	36	3	75	0 ～ 0
装	ビームサーベル	48	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	獲得Lv.
	1	5000	5850	3	○	8

初期タイプ▶ 最高機密

性能	限界	耐久	運動	移動
	220	250	42	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	160	22	1	0	○

適応力	盗	公	ナシ	ナシ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×



T-ガンダム

ガンダム(ティターンズ仕様)

特殊能力▶ 初期、ハロ装備、換装

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	32	6	60	1 ～ 1
武	Hバルカン	2	10	50	1 ～ 1
装	ビームサーベル	40	3	70	0 ～ 0
装	ビームサーベル	60	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	獲得Lv.
	1	5000	6300	3	○	11

初期タイプ▶ 最高機密

性能	限界	耐久	運動	移動
	200	270	32	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	160	25	1	0	○

適応力	盗	公	ナシ	ナシ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×



ガンダム/CA

ガンダム(キャスバル専用機)

特殊能力▶ 初期、ハロ装備、換装

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	32	6	60	1 ～ 1
武	Hバルカン	2	10	50	1 ～ 1
装	ビームサーベル	40	3	70	0 ～ 0
装	ビームサーベル	60	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	獲得Lv.
	1	5400	6000	3	×	13

初期タイプ▶ 開発なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	200	250	58	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	160	25	1	0	○

適応力	盗	公	ナシ	ナシ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×



Gアレックス

ガンダムNT1`アレックス`

特殊能力▶ 初期

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	30	6	75	1 ～ 1
武	80ミリガトリング	5	13	75	1 ～ 1
装	Hバルカン	4	8	50	1 ～ 1
装	ビームサーベル	38	3	80	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	獲得Lv.
	1	5800	6500	3	×	11

初期タイプ▶ 最高機密

性能	限界	耐久	運動	移動
	200	280	52	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	170	24	2	0	○

適応力	盗	公	ナシ	ナシ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



FAアレックス

ガンダムNT1-FA

特殊能力▶ 制圧 換装

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	30	6	75	1 ～ 1
武	ビームサーベル	38	3	80	0 ～ 0
装	Hバルカン	4	8	60	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	7600	10500	4	×	11

割引タイプ▶ 量産機2

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	330	26	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
190	26	2	0	○

勢力▶ 連 公 ジオ ジン 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



FAガンダム

フルアーマーガンダム

特殊能力▶ 制圧 武装変更可能 脱出

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ダブルビームキャノン	38	6	50	1 ～ 1
武	240ミリキャノン	32	3	60	1 ～ 2
装	Hバルカン	6	6	50	1 ～ 1
装	タックル	75	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	6700	9000	4	○	11

割引タイプ▶ 量産機2

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	290	24	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
190	30	1	0	○

勢力▶ 連 公 ジオ ジン 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



ヘビーガンダム

ヘビーガンダム

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	34	6	60	1 ～ 1
武	ビームキャノン	26	3	75	1 ～ 2
装	ビームサーベル	62	2	80	0 ～ 0
装	ビームサーベル	70	1	75	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	5600	7000	3	○	12

割引タイプ▶ 量産機2

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	320	34	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
180	28	1	0	○

勢力▶ 連 公 ジオ ジン 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



バストライナー

バストライナー

特殊能力▶ 武装変更可能 脱出

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	バストライナーホウ	70	4	70	2 ～ 5
	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	6700	9000	4	×	12

割引タイプ▶ 量産G1

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	290	10	5

物資	消費	索敵	搭載	スタック
190	45	2	0	○

勢力▶ 連 公 ジオ ジン 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



Gリクセン型・A

陸戦型ガンタム(マシンガン)

特殊能力▶ 制圧 武装変更可能 サポート 一人乗り

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Sマシンガン	5	15	50	1 ～ 1
武	Cバルカン	3	6	40	1 ～ 1
装	ビームサーベル	32	2	80	0 ～ 0
装	シールドコウゲキ	35	1	80	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	3	1000	1750	4	○	6

割引タイプ▶ 量産MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	120	20	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
220	25	1	0	○

勢力▶ 連 公 ジオ ジン 正 新 ネオ エウ アグ テラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



Gリクセン型・B

陸戦型ガンダム(ロケットランチャー)

特殊能力▶ 射撃武装変更可能、特殊対空

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Sマシンガン	5	15	50	1 ～ 1
武	ロケットランチャー	10	4	65	1 ～ 2
装	Cバルカン	3	5	40	1 ～ 1
装	ビームサーベル	32	2	80	0 ～ 0

生産	資金	資源	時間	盗	搭乗LV.
3	1000	1750	4	×	6

特殊タイプ▶ 無制限

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	120	20	6

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	220	37	1	0	○

地形適応	宇	空	地S	地A	正	斬	格A	射A	格D	射D
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○



Gリクセン型・C

陸戦型ガンダム(ロングライフル)

特殊能力▶ 射撃武装変更可能、特殊装甲、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ロングライフル	18	5	50	2 ～ 3
武	Cバルカン	3	5	40	1 ～ 1
装	シールドコウゲキ	35	1	80	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	時間	盗	搭乗LV.
3	1000	1750	4	×	6

特殊タイプ▶ 無制限

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	120	20	5

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	220	45	1	0	○

地形適応	宇	空	地S	地A	正	斬	格A	射A	格D	射D
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○



G・Ez-8

ガンダムEz-8

特殊能力▶ 射撃、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	22	6	80	1 ～ 1
武	ビームサーベル	32	2	80	0 ～ 0
装	キジュウ	2	12	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	40	1	90	0 ～ 0

生産	資金	資源	時間	盗	搭乗LV.
1	2000	3400	3	○	7

特殊タイプ▶ 高機動MS・MA

性能	限界	耐久	運動	移動
	175	180	30	7

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	190	20	2	0	○

地形適応	宇	空	地S	地A	正	斬	格A	射A	格D	射D
	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×



ガンダムピクシー

ガンダム・ピクシー

特殊能力▶ 射撃

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	マシンガン	6	24	45	1 ～ 1
武	ビームダガー	20	6	85	0 ～ 0
装	Hバルカン	2	10	50	1 ～ 1
装	ビームダガー	28	2	85	0 ～ 0

生産	資金	資源	時間	盗	搭乗LV.
1	2700	3000	3	○	9

特殊タイプ▶ 高機動MS・MA

性能	限界	耐久	運動	移動
	220	160	48	9

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	120	10	2	0	○

地形適応	宇	空	地S	地A	正	斬	格A	射A	格D	射D
	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×



MK-Ⅱ・A

ガンダムMK－Ⅱ(ビーム・ライフル)

特殊能力▶ 射撃、武装変更可能、合体、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	42	6	65	1 ～ 1
武	バルカンポッド	6	8	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	60	3	65	0 ～ 0
装	ビームサーベル	80	1	75	0 ～ 0

生産	資金	資源	時間	盗	搭乗LV.
1	6300	9500	3	×	15

特殊タイプ▶ 高機動MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	420	42	8

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	240	30	1	0	○

地形適応	宇	空	地S	地A	正	斬	格A	射A	格D	射D
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×



MK-Ⅱ・B

ガンダムMK－Ⅱ（ハイパー・バズーカ）

特殊能力▶ 地形、武装強化可能、合体、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ハイパーバズーカ	60	5	55	1 ～ 1
武	バルカンポッド	6	8	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	60	3	65	0 ～ 0
装	ビームサーベル	80	1	75	0 ～ 0

生産	段階	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	6300	9500	3	×	15

強化タイプ▶ 強化なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	420	42	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	240	45	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 連 ネオ エウ アグ デラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



MK-Ⅱ・DF

MK－Ⅱディフェンサー

特殊能力▶ 地形、分離、制御

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ロングブームライフル	55	6	70	2 ～ 3
武	バルカンポッド	6	8	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	60	3	86	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	段階	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	8700	11750	3		

強化タイプ▶ 強化なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	220	580	48	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	400	60	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× × × × × × × × × ×



MK-Ⅱ・A

ガンダムMK－Ⅱ/エゥーゴ仕様（ビーム・ライフル）

特殊能力▶ 地形、武装強化可能、合体、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	42	6	65	1 ～ 1
武	バルカンポッド	8	8	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	60	3	65	0 ～ 0
装	ビームサーベル	80	1	75	0 ～ 0

生産	段階	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	8300	9500	3	×	15

強化タイプ▶ 最高機体2

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	420	42	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	240	30	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ × × × × × × ○ × ×



MK-Ⅱ・B

ガンダムMK－Ⅱ/エゥーゴ仕様（ハイパー・バズーカ）

特殊能力▶ 地形、武装強化可能、合体、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ハイパーバズーカ	60	5	55	1 ～ 1
武	バルカンポッド	6	8	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	60	3	86	0 ～ 0
装	ビームサーベル	80	1	75	0 ～ 0

生産	段階	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	6300	9500	3	×	15

強化タイプ▶ 強化なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	420	42	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	240	45	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



MK-Ⅱ・DF

MK－Ⅱディフェンサー

特殊能力▶ 地形、分離、制御

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ロングブームライフル	55	6	70	2 ～ 3
武	バルカンポッド	6	8	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	80	3	86	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	段階	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	8700	11750	3		

強化タイプ▶ 強化なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	220	580	48	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	400	60	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アグ デラ
× × × × × × × × × ×



Rディアス

リック・ディアス

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	クレイバズーカ	48	5	60	1 ～ 1
装	ビームピストル	26	4	75	1 ～ 1
	バルカンファランクス	6	6	30	1 ～ 1
	ビームサーベル	46	3	70	0 ～ 0

生産	開発	資金	資源	開発	盗	開発LV
	1	3000	5200	3	○	16

開発ライプ▶ 高機動MS・MA?

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	380	45	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
220	25	0	0	○

勢力	連	公	マジ	マシ	正	新	ネオ	エゥ	アグ	デラ
	○	×	×	×	×	×	○	○	×	×



Rディアス/QV

リック・ディアス(クワトロ専用機)

特殊能力▶ 制圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	クレイバズーカ	48	5	60	1 ～ 1
装	ビームピストル	26	4	75	1 ～ 1
	ビームサーベル	46	3	70	0 ～ 0
	ビームサーベル	60	1	85	0 ～ 0

生産	開発	資金	資源	開発	盗	開発LV
	1	3200	5600	3	×	16

開発ライプ▶ 高機動MS

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	400	54	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
220	25	1	0	○

勢力	連	公	マジ	マシ	正	新	ネオ	エゥ	アグ	デラ
	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×



100シキ

百式

特殊能力▶ 制圧 換装変形可能

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	32	8	75	1 ～ 1
装	クレイバズーカ	32	3	60	1 ～ 1
	ビームサーベル	48	4	80	0 ～ 0
	ビームサーベル	70	1	75	0 ～ 0

生産	開発	資金	資源	開発	盗	開発LV
	1	7000	9000	3	○	17

開発ライプ▶ 高機動型2

性能	限界	耐久	運動	移動
	230	360	60	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
200	25	1	0	○

勢力	連	公	マジ	マシ	正	新	ネオ	エゥ	アグ	デラ
	○	×	×	×	×	×	○	○	×	×



Zガンダム

Zガンダム

特殊能力▶ 制圧 変形 一人乗り

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	40	10	65	1 ～ 1
装	グレネードランチャー	40	2	80	1 ～ 1
	ビームサーベル	58	4	85	0 ～ 0
	Hバルカン	6	10	30	1 ～ 1

生産	開発	資金	資源	開発	盗	開発LV
	1	9000	12500	4	×	20

開発ライプ▶ 高機動型3

性能	限界	耐久	運動	移動
	250	450	76	9

物資	消費	索敵	搭載	スタック
280	40	1	0	○

勢力	連	公	マジ	マシ	正	新	ネオ	エゥ	アグ	デラ
	○	×	×	×	×	×	○	○	×	×



ウェイブライダー

ウェイブライダー

特殊能力▶ 変形 変形

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	40	9	55	1 ～ 1
装	ビームガン	24	8	75	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	開発	資金	資源	開発	盗	開発LV
	1	9000	12500	4		

開発ライプ▶ 制圧?

性能	限界	耐久	運動	移動
	250	450	68	11

物資	消費	索敵	搭載	スタック
280	20	2	0	○

勢力	連	公	マジ	マシ	正	新	ネオ	エゥ	アグ	デラ
	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×



ガンダム・MA

ガンダムMAモード

特殊能力▶ [illegible]

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	25	6	70	1 ～ 1
装	ミサイル	15	6	60	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	最低Lv.
	1	6400	7600	2	○	6

開発タイプ▶ 開発なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	220	380	46	9

能力	物資	消費	素敵	搭載	スタック
	320	50	2	0	○

能力▶	連	盗	マシ	マシ	正	新	ネオ	エウ	アク	デラ
	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×

適▶ 陸 陸 山 平 宇 空 空 宙



100シキ・ML

百式(メカ・バズーカ・ランチャー)

特殊能力▶ [illegible]

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガランチャー	120	3	99	1 ～ 5
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	最低Lv.
	1	7000	9000	3	×	18

開発タイプ▶ 開発なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	360	12	4

能力	物資	消費	素敵	搭載	スタック
	200	60	1	0	○

能力▶	連	盗	マシ	マシ	正	新	ネオ	エウ	アク	デラ
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

適▶ 陸 陸 山 平 宇 空 空 宙



PタイプMK-Ⅱ

ガンダムMK－Ⅱ（試作0号機）

特殊能力▶ [illegible]

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シサクビームライフル	80	8	35	1 ～ 2
装	シサクビームサーベル	70	4	50	0 ～ 0
	シサクビームサーベル	90	1	55	0 ～ 0
	バルカン	6	12	20	1 ～ 1

生産	機数	資金	資源	期間	盗	最低Lv.
	1	10000	5000	5	×	19

開発タイプ▶ 開発なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	230	180	68	8

能力	物資	消費	素敵	搭載	スタック
	220	42	2	0	○

能力▶	連	盗	マシ	マシ	正	新	ネオ	エウ	アク	デラ
	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×

適▶ 陸 陸 山 平 宇 空 空 宙



BD-1

ブルーディスティニー1号機

特殊能力▶ [illegible]

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	マシンガン	8	18	65	1 ～ 1
装	Cミサイル	10	3	60	1 ～ 1
	Hバルカン	4	8	30	1 ～ 1
	ビームサーベル	34	3	75	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	最低Lv.
	1	2200	3200	3	×	7

開発タイプ▶ 量産MS・MA

性能	限界	耐久	運動	移動
	185	180	38	8

能力	物資	消費	素敵	搭載	スタック
	200	30	0	0	○

能力▶	連	盗	マシ	マシ	正	新	ネオ	エウ	アク	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

適▶ 陸 陸 山 平 宇 空 空 宙



BD-2

ブルーディスティニー2号機

特殊能力▶ [illegible]

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	マシンガン	8	16	65	1 ～ 1
装	Cミサイル	10	3	60	1 ～ 1
	Hバルカン	4	8	30	1 ～ 1
	ビームサーベル	34	3	75	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	最低Lv.
	1	2300	3500	3	×	8

開発タイプ▶ 量産MS・MA

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	190	40	8

能力	物資	消費	素敵	搭載	スタック
	200	35	1	0	○

能力▶	連	盗	マシ	マシ	正	新	ネオ	エウ	アク	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×

適▶ 陸 陸 山 平 宇 空 空 宙



BD-2/NS

ブルーディスティニー2号機（ニムバス専用機）

特殊能力▶ 制圧、シールド装備、EXAM搭載

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	マシンガン	8	16	66	1 ～ 1
武	Cミサイル	10	3	60	1 ～ 1
装	Hバルカン	4	8	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	34	3	75	0 ～ 0

生産	数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	2600	4000	3	×	8

開発タイプ▶ 制限なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	210	45	8

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	200	35	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
× ○ × × × × × × ×



BD-3

ブルーディスティニー3号機

特殊能力▶ 制圧、シールド装備、EXAM搭載

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	マシンガン	8	16	65	1 ～ 1
武	Cミサイル	10	3	60	1 ～ 1
装	Hバルカン	4	8	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	34	3	75	0 ～ 0

生産	数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	2400	3500	3	×	8

開発タイプ▶ 高機動MS・ゴトラ

性能	限界	耐久	運動	移動
	195	200	42	8

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	200	35	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
○ × ○ ○ × × × × × ×



Gアーマー

Gアーマー

特殊能力▶ 分離、変形、飛行

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームホウ	30	4	50	1 ～ 2
武	ミサイル	16	6	60	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	6400	7600	2	○	6

開発タイプ▶ 制限なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	380	20	6

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	320	26	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
○ × × × × × × ○ × ×



Gファイター

Gファイター

特殊能力▶ 合体

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームホウ	30	4	50	1 ～ 2
武	ミサイル	15	8	60	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	1500	1600	2	○	6

開発タイプ▶ 高機動MS・MA1

性能	限界	耐久	運動	移動
	195	120	24	7

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	160	26	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
○ × × × × × × ○ × ×



Gスカイ

Gスカイ

特殊能力▶ 合体

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	30ミリバルカン	2	14	55	1 ～ 1
武	ミサイル	16	6	60	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	3200	3800	2	○	6

開発タイプ▶ 制限なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	185	190	32	7

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	160	10	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
○ × × × × × × ○ × ×



Gブル

Gブル

特殊能力▶ 耐圧 宇宙

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームキャノン	30	5	50	1 ～ 2
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	1	3200	3800	2	○	6

生産タイプ▶ 量産型

性能	限界	耐久	運動	移動
	185	190	18	6

性能	物資	消費	索敵	指揮	スタック
	160	15	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ハン 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ × × × × × × ○ × ×

適応▶ 宇 空 山 平 水 陸



Gディフェンサー

Gディフェンサー

特殊能力▶ 可変

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ロングブームライフル	50	3	80	1 ～ 2
	ミサイルポッド	16	8	60	1 ～ 1
装	バルカン	5	8	40	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	1	2400	2250	3	○	17

生産タイプ▶ 最高機密1

性能	限界	耐久	運動	移動
	200	160	36	9

性能	物資	消費	索敵	指揮	スタック
	160	20	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ハン 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ × × × × × × ○ × ×

適応▶ 宇 空 山 平 水 陸



Gゼフィランサス

ガンダム試作1号機・ゼフィランサス

特殊能力▶ 耐圧 ビーム兵器適性 単体

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	30	8	60	1 ～ 1
	Hバルカン	5	9	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	46	3	80	0 ～ 0
	ビームサーベル	60	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	1	4900	5200	3	×	13

生産タイプ▶ 最高機密2

性能	限界	耐久	運動	移動
	240	280	58	8

性能	物資	消費	索敵	指揮	スタック
	180	25	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ハン 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ × ○ × × × × ○ × ×

適応▶ 宇 空 山 平 水 陸



Gフルバーニアン

ガンダム試作1号機・フルバーニアン

特殊能力▶ 耐圧 ビーム兵器適性 単体

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	30	8	60	1 ～ 1
	Hバルカン	5	9	30	1 ～ 1
装	ビームサーベル	46	3	80	0 ～ 0
	ビームサーベル	60	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	1	5000	5200	3	×	13

生産タイプ▶ 最高機密2

性能	限界	耐久	運動	移動
	245	280	64	10

性能	物資	消費	索敵	指揮	スタック
	200	28	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ハン 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ × ○ × × × × ○ × ×

適応▶ 宇 空 山 平 水 陸



Gサイサリス

ガンダム試作2号機・サイサリス

特殊能力▶ 耐圧 ビーム兵器適性 単体 ビーム使用

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	アトミックバズーカ	100	5	88	2 ～ 4
	Hバルカン	8	14	40	1 ～ 1
装	ビームサーベル	64	3	75	0 ～ 0
	ビームサーベル	100	1	85	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	1	9500	9000	4	×	13

生産タイプ▶ 最高機密3

性能	限界	耐久	運動	移動
	230	380	50	8

性能	物資	消費	索敵	指揮	スタック
	260	65	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ハン 正 新 ネオ エウ アグ デラ
○ × ○ × × × × ○ × ×

適応▶ 宇 空 山 平 水 陸

ガンダム試作3号機・デンドロビウム

Gデンドロビウム



特殊能力▶ 耐圧、ビーム無効化、威圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	メガビームホウ	80	5	55	2 ～ 3
	Fバズーカ	36	5	50	1 ～ 1
	ミサイルポッド	22	12	80	2 ～ 3
	ビームサーベル	250	1	95	0 ～ 0

生産	順番	資金	資源	期間	盗	属性Lv.
	1	14500	16500	5	×	13

生産タイプ▶ 最高級機3

性能	限界	耐久	運動	移動
	200	650	40	12

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	400	70	3	0	×

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 キオ エウ アグ デラ
× ○ × × × × ○ × ×

ガンダム試作3号機 ステイメン

Gステイメン



特殊能力▶ 耐圧、シールド装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームライフル	20	8	60	1 ～ 1
	Fバズーカ	36	5	50	1 ～ 1
	ビームサーベル	32	3	85	0 ～ 0
	ビームサーベル	45	1	90	0 ～ 0

生産	順番	資金	資源	期間	盗	属性Lv.
	1	3850	3450	3	×	13

生産タイプ▶ 最高級機2

性能	限界	耐久	運動	移動
	250	180	64	9

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	150	24	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 キオ エウ アグ デラ
○ × ○ × × × × ○ × ×

ガンダム試作4号機・ガーベラ

Gガーベラ



特殊能力▶ 耐圧、ビーム装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ロングブームライフル	38	6	85	1 ～ 2
	ビームサーベル	48	3	75	0 ～ 0
	ビームサーベル	70	1	85	0 ～ 0

生産	順番	資金	資源	期間	盗	属性Lv.
	1	5500	6000	3	×	14

生産タイプ▶ 最高級機2

性能	限界	耐久	運動	移動
	240	320	62	11

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	240	36	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 キオ エウ アグ デラ
○ × × × × × × ○ × ×

ガーベラ・テトラ

ガーベラテトラ



特殊能力▶ 耐圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームマシンガン	18	15	55	1 ～ 1
	ソクシャホウ	6	8	70	1 ～ 1
	ビームサーベル	50	3	65	0 ～ 0
	ビームサーベル	80	1	75	0 ～ 0

生産	順番	資金	資源	期間	盗	属性Lv.
	1	5200	5600	3	×	13

生産タイプ▶ 最高級機2

性能	限界	耐久	運動	移動
	235	300	60	10

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	220	34	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 キオ エウ アグ デラ
× ○ ○ × × × × × × ○

ガーベラ・テトラ改

ガーベラテトラ改



特殊能力▶ 耐圧

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームマシンガン	18	16	60	1 ～ 1
	ソクシャホウ	6	8	70	1 ～ 1
	ビームサーベル	55	3	65	0 ～ 0
	ビームサーベル	80	1	75	0 ～ 0

生産	順番	資金	資源	期間	盗	属性Lv.
	1	5800	6300	4	×	14

生産タイプ▶ 最高級機3

性能	限界	耐久	運動	移動
	245	340	65	11

能力	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	240	36	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 キオ エウ アグ デラ
× ○ × × × × × × × ○



アッシマー

アッシマー

特殊能力▶ 変形

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Lビームライフル	32	6	65	1 ～ 1
装	ビームサーベル	42	3	75	0 ～ 0
	ビームサーベル	60	1	95	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	1	3000	6500	3	○	15

割当タイプ▶ 高機動MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	165	400	40	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
220	30	1	0	○

勢力	連	公	マシ	マシ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×



アッシマー・MA

アッシマー(MA形態)

特殊能力▶ 変形

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	Lビームライフル	32	5	55	1 ～ 1
装					

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	1	3000	6500	3	○	15

割当タイプ▶ 高機動MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	165	400	36	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
220	15	2	0	○

勢力	連	公	マシ	マシ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×



ギャプラン

ギャプラン

特殊能力▶ 制圧、変形

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	35	6	75	1 ～ 1
装	ビームサーベル	48	3	80	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	1	4000	6000	3	○	16

割当タイプ▶ 高機動MS・MA3

性能	限界	耐久	運動	移動
	220	350	68	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
250	40	1	0	○

勢力	連	公	マシ	マシ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×



ギャプラン・MA

ギャプラン(MA形態)

特殊能力▶ 制圧、変形

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	35	4	65	1 ～ 1
装					

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	1	4000	6000	3	○	16

割当タイプ▶ 高機動MS・MA3

性能	限界	耐久	運動	移動
	220	350	54	12

物資	消費	索敵	搭載	スタック
250	20	2	0	○

勢力	連	公	マシ	マシ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×



バウンド・ドッグ

バウンド・トング

特殊能力▶ 制圧、変形、サイコミュ先制装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	48	6	65	1 ～ 2
	ビームライフル	30	3	70	1 ～ 1
装	ビームサーベル	85	2	75	0 ～ 0
	クロー	70	1	75	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	1	8500	13000	4	○	17

割当タイプ▶ 最高機動2

性能	限界	耐久	運動	移動
	185	580	50	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
350	60	1	0	○

勢力	連	公	マシ	マシ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×



Bドッグ・MA

バウンド・ドッグ(MA形態)

特殊能力▶ 支援、サイコミュ兵装装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	48	5	55	1 ～ 2
武	ビームライフル	30	3	55	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	8500	13000	4	○	17
	開発タイプ▶ 新型ザク					

性能	限界	耐久	運動	移動
	185	580	45	8

能力	物資	消費	装備	搭載	スラッグ
	350	30	2	0	○

能力▶	陸	空	マシ	マシ	正	斬	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×



ガブスレイ

ガブスレイ

特殊能力▶ 射撃、変形

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	デダーインライフル	38	6	65	1 ～ 1
武	メガビームホウ	34	5	50	1 ～ 1
装	ビームサーベル	50	3	75	0 ～ 0
装	ビームサーベル	60	1	75	0 ～ 0

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	5000	8000	3	○	17
	開発タイプ▶ 高機動MA					

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	480	48	7

能力	物資	消費	装備	搭載	スラッグ
	250	40	1	0	○

能力▶	陸	空	マシ	マシ	正	斬	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×



ガブスレイ・MA

ガブスレイ(MA形態)

特殊能力▶ 変形

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガビームホウ	38	5	55	1 ～ 1
武	デダーインライフル	26	4	70	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	5000	8000	3	○	17
	開発タイプ▶ 開発なし					

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	480	43	8

能力	物資	消費	装備	搭載	スラッグ
	250	20	2	0	○

能力▶	陸	空	マシ	マシ	正	斬	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×



ハンブラビ

ハンブラビ

特殊能力▶ 射撃、変形

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	デダーインライフル	38	7	65	1 ～ 1
武	ビームサーベル	56	3	75	0 ～ 0
装	クローアーム	75	1	85	0 ～ 0
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	3500	7000	3	○	18
	開発タイプ▶ 高機動MS・MA					

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	400	64	8

能力	物資	消費	装備	搭載	スラッグ
	200	30	1	0	○

能力▶	陸	空	マシ	マシ	正	斬	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×



ハンブラビ・MA

ハンブラビ(MA形態)

特殊能力▶ 変形

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームガン	38	6	50	1 ～ 1
—	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	開発Lv.
	1	3500	7000	3	○	18
	開発タイプ▶ 開発なし					

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	400	57	9

能力	物資	消費	装備	搭載	スラッグ
	200	15	2	0	○

能力▶	陸	空	マシ	マシ	正	斬	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×



メッサーラ

メッサーラ

特殊能力▶ 耐圧・サイコミュ装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	50	6	60	1 ～ 2
装	ミサイルポッド	12	8	60	1 ～ 2
	グレネードランチャー	30	2	70	1 ～ 1
	ビームサーベル	95	2	75	0 ～ 0

生産	数量	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	1	7000	13500	4	○	16

割引タイプ▶ 量産機種2

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	600	46	7

能	物資	消費	索敵	搭載	スタッフ
	300	50	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ マシ 正 新 ネオ エゥ アクシ デラ
○ × × ○ × × × × × ×



メッサーラ・MA

メッサーラ(MA形態)

特殊能力▶ 変形

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	50	5	50	1 ～ 2
装	ミサイルポッド	12	8	60	1 ～ 2
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	数量	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	1	7000	13500	4	○	16

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	800	41	9

能	物資	消費	索敵	搭載	スタッフ
	300	25	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ マシ 正 新 ネオ エゥ アクシ デラ
○ × × ○ × × × × × ×



ジ・O

ジ・O

特殊能力▶ 耐圧・サイコミュ装備

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームライフル	50	8	65	1 ～ 1
装	ビームサーベル	68	3	75	0 ～ 0
	ビームサーベル	70	1	75	0 ～ 0
	—	—	—	—	—

生産	数量	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	1	10500	15000	4	×	20

割引タイプ▶ 量産機種3

性能	限界	耐久	運動	移動
	220	560	70	8

能	物資	消費	索敵	搭載	スタッフ
	340	50	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ マシ 正 新 ネオ エゥ アクシ デラ
○ × × ○ × × × × × ×



ボール・Pタイプ

先行量産型ボール

特殊能力▶

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	180ミリキャノン	6	6	50	1 ～ 2
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	数量	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	3	230	400	2	○	3

割引タイプ▶ 量産MS2

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	25	12	5

能	物資	消費	索敵	搭載	スタッフ
	80	8	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ マシ 正 新 ネオ エゥ アクシ デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



ボール

ボール

特殊能力▶

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	180ミリキャノン	8	4	65	1 ～ 2
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	数量	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	3	140	280	1	○	5

割引タイプ▶ 量産MS1

性能	限界	耐久	運動	移動
	110	20	10	5

能	物資	消費	索敵	搭載	スタッフ
	70	6	0	0	○

勢力▶ 連 公 ティ マシ 正 新 ネオ エゥ アクシ デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



61シキセンシャ

61式戦車

特殊能力▶ 制圧

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	150ミリキャノン	5	4	40	1 ～ 1
装					

生産	資金	資源	期間	盗	経験Lv.
	30	120	1	○	1

性能	限界	耐久	運動	移動
	105	8	5	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
65	5	0	0	○



ホバートラック

ホバートラック

特殊能力▶ 制圧 強奪S

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	20ミリバルカン	2	8	25	1 ～ 1
装					

生産	資金	資源	期間	盗	経験Lv.
	50	150	1	○	2

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	12	8	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
120	6	3	0	○



ビックトレー

ビッグ・トレー

特殊能力▶ 制圧 高耐 補給

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	シュホウ	35	4	40	1 ～ 3
	チョウキョリホウ	40	6	35	2 ～ 5
装					

生産	資金	資源	期間	盗	経験Lv.
	2500	10000	4	○	3

性能	限界	耐久	運動	移動
	165	600	5	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
750	60	4	8	×



マゼラアタック

マゼラ・アタック

特殊能力▶ 制圧 分離

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	マゼラトップホウ	12	3	35	1 ～ 2
	3レンバルカン	1	8	30	1 ～ 1
装					

生産	資金	資源	期間	盗	経験Lv.
	60	150	1	○	1

性能	限界	耐久	運動	移動
	115	12	6	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
90	8	0	0	○



マゼラベース

マゼラ・ベース

特殊能力▶ 制圧 [illegible]

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	3レンバルカン	1	8	30	1 ～ 1
装					

生産	資金	資源	期間	盗	経験Lv.
	30	75	1	○	1

性能	限界	耐久	運動	移動
	105	8	8	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
55	2	0	0	○



ギャロップ

ギャロップ

特殊能力▶ 制圧、航空、偵察

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	シュホウ	28	5	40	1 ～ 3
装					

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	1	1200	4500	3	○	2

割引タイプ▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	360	8	8

	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	500	40	3	3	×

勢力▶ 連 × / 公 ○ / ティ × / ティ × / 正 ○ / 新 ○ / ネオ ○ / エウ × / アク ○ / テラ ○

地形▶ 宇宙 ● / 地上 ● / 山 ● / 平原 ● / 森林 ● / 市街 ● / 海 ● / 砂漠 ●

地形▶ 宇宙 ● / 地上 ● / 山 ● / 平原 ● / 森林 ● / 市街 ● / 海 ● / 砂漠 ●



ダブデ

ダブデ

特殊能力▶ 制圧、航空、偵察

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	シュホウ	30	4	60	2 ～ 4
	キカンホウ	6	10	25	1 ～ 1
装					

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	1	2000	9000	4	○	3

割引タイプ▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	500	6	6

	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	700	50	4	8	×

勢力▶ 連 × / 公 ○ / ティ × / ティ × / 正 ○ / 新 ○ / ネオ ○ / エウ × / アク ○ / テラ ○

地形▶ 宇宙 ● / 地上 ● / 山 ● / 平原 ● / 森林 ● / 市街 ● / 海 ● / 砂漠 ●

地形▶ 宇宙 ● / 地上 ● / 山 ● / 平原 ● / 森林 ● / 市街 ● / 海 ● / 砂漠 ●



マゼラトップ

マゼラ・トップ

特殊能力▶ 合体

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	マゼラトップホウ	12	3	25	1 ～ 2
装					

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	5	30	75	1	○	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	4	12	6

	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	35	6	1	0	○

勢力▶ 連 × / 公 ○ / ティ × / ティ × / 正 ○ / 新 ○ / ネオ ○ / エウ × / アク ○ / テラ ○

地形▶ 宇宙 ● / 地上 ● / 山 ● / 平原 ● / 森林 ● / 市街 ● / 海 ● / 砂漠 ●

地形▶ 宇宙 ● / 地上 ● / 山 ● / 平原 ● / 森林 ● / 市街 ● / 海 ● / 砂漠 ●



コアファイターII

コア・ファイターII

特殊能力▶

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームガン	18	5	65	1 ～ 1
装					

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	1	650	720	1	○	3

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	50	34	8

	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	90	12	2	0	○

勢力▶ 連 ○ / 公 × / ティ ○ / ティ ○ / 正 × / 新 × / ネオ × / エウ ○ / アク × / テラ ×

地形▶ 宇宙 ● / 地上 ● / 山 ● / 平原 ● / 森林 ● / 市街 ● / 海 ● / 砂漠 ●

地形▶ 宇宙 ● / 地上 ● / 山 ● / 平原 ● / 森林 ● / 市街 ● / 海 ● / 砂漠 ●



ファンファン

ファンファン

特殊能力▶

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ミサイル	4	3	30	1 ～ 1
装					

生産	機数	資金	資源	期間	盗	搭載Lv.
	5	15	70	1	○	1

割引タイプ▶ 一般兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	110	3	6	6

	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	50	3	0	0	○

勢力▶ 連 ○ / 公 × / ティ ○ / ティ ○ / 正 × / 新 × / ネオ × / エウ ○ / アク × / テラ ×

地形▶ 宇宙 ● / 地上 ● / 山 ● / 平原 ● / 森林 ● / 市街 ● / 海 ● / 砂漠 ●

地形▶ 宇宙 ● / 地上 ● / 山 ● / 平原 ● / 森林 ● / 市街 ● / 海 ● / 砂漠 ●

TINコッド

TINコット



特殊能力▶

武装名	威力	回数	命中率	射程
バルカン	2	8	35	1 ～ 1
ミサイル	5	3	60	1 ～ 1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	5	40	120	1	○ 1

生産タイプ▶一般兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	115	8	12	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	70	5	1	0	○

勢力▶ 連 公 マ ア 正 新 ネオ エゥ アク デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×

フライマンタ

フライマンタ



特殊能力▶ -

武装名	威力	回数	命中率	射程
バクダン	7	5	40	1 ～ 1
ミサイル	5	5	25	1 ～ 1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	100	270	1	○ 1

生産タイプ▶一般兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	10	10	5

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	130	26	1	0	○

勢力▶ 連 公 マ ア 正 新 ネオ エゥ アク デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×

デプロッグ

デプロッグ



特殊能力▶

武装名	威力	回数	命中率	射程
バクダン	9	6	40	1 ～ 1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	160	340	2	○ 1

生産タイプ▶一般兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	14	8	5

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	180	35	1	0	○

勢力▶ 連 公 マ ア 正 新 ネオ エゥ アク デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×

ドン・エスカルゴ

ドン・エスカルゴ



特殊能力▶

武装名	威力	回数	命中率	射程
ダイセンギョライ	12	7	40	1 ～ 2
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	120	360	2	○ 1

生産タイプ▶一般兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	125	15	9	5

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	160	28	2	0	○

勢力▶ 連 公 マ ア 正 新 ネオ エゥ アク デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×

デッシュ

デッシュ



特殊能力▶ 潜水

武装名	威力	回数	命中率	射程
キカンホウ	1	8	30	1 ～ 1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	盗	熟性Lv.
	3	80	165	1	○ 2

生産タイプ▶一般兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	115	10	14	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	80	6	3	0	○

勢力▶ 連 公 マ ア 正 新 ネオ エゥ アク デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×



ミデア

ミデア

特殊能力▶ 換装、補給可能、被補給

武器名	威力	回数	命中率	射程
ギカンホウ	3	12	30	1 ～ 1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

武 / 装

限数	資金	資源	期間	盗	養性Lv.
1	600	1350	2	○	1

生産 ▶ 生産タイプ▶ 大型兵器1

限界	耐久	運動	移動
100	150	5	5

性能

物資	消費	索敵	搭載	スタック
650	15	2	3	×

勢力▶

連	公	ヤシ	ヤシ	正	新	ネオ	エゥ	アグ	デラ
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



ミデア改

ミデア改

特殊能力▶ 換装、補給可能、被補給

武器名	威力	回数	命中率	射程
ギカンホウ	4	12	30	1 ～ 1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

武 / 装

限数	資金	資源	期間	盗	養性Lv.
1	900	1800	2	○	7

生産 ▶ 生産タイプ▶ 大型兵器1

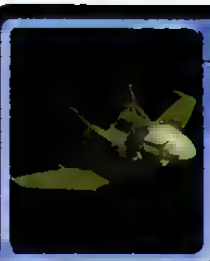
限界	耐久	運動	移動
100	200	12	6

性能

物資	消費	索敵	搭載	スタック
720	20	2	3	×

勢力▶

連	公	ヤシ	ヤシ	正	新	ネオ	エゥ	アグ	デラ
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



ドップ

トップ

特殊能力▶

武器名	威力	回数	命中率	射程
ミサイルランチャー	3	6	35	1 ～ 1
ギカンホウ	1	10	30	1 ～ 1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

武 / 装

限数	資金	資源	期間	盗	養性Lv.
5	50	135	1	○	1

生産 ▶ 生産タイプ▶ 一般兵器1

限界	耐久	運動	移動
130	10	15	6

性能

物資	消費	索敵	搭載	スタック
80	6	1	0	○

勢力▶

連	公	ヤシ	ヤシ	正	新	ネオ	エゥ	アグ	デラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ドップ/GZ

トップ(ガルマ・ザビ専用機)

特殊能力▶

武器名	威力	回数	命中率	射程
ミサイルランチャー	3	8	35	1 ～ 1
ギカンホウ	1	10	30	1 ～ 1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

武 / 装

限数	資金	資源	期間	盗	養性Lv.
1	70	360	1	×	1

生産 ▶ 生産タイプ▶ 一般兵器1

限界	耐久	運動	移動
180	35	28	7

性能

物資	消費	索敵	搭載	スタック
120	8	2	0	○

勢力▶

連	公	ヤシ	ヤシ	正	新	ネオ	エゥ	アグ	デラ
×	○	×	×	×	○	×	×	×	×



ドダイ

トダイ

特殊能力▶ 水陸

武器名	威力	回数	命中率	射程
タイチミサイル	7	6	40	1 ～ 2
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

武 / 装

限数	資金	資源	期間	盗	養性Lv.
3	120	300	1	○	1

生産 ▶ 生産タイプ▶ 一般兵器1

限界	耐久	運動	移動
130	12	10	5

性能

物資	消費	索敵	搭載	スタック
160	26	1	0	○

勢力▶

連	公	ヤシ	ヤシ	正	新	ネオ	エゥ	アグ	デラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ドダイ+ザクⅡJ型

ドダイ(ザクⅡ陸戦型・搭載中)

特殊能力▶ 分離

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ザクマシンガン	3	10	60	1 ～ 1
	タイチミサイル	7	8	40	1 ～ 2
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	開戦	資金	資源	期間	盗	量性Lv.
	3	380	800	1	○	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	140	57	9	4

物資	消費	索敵	搭載	スタック
260	32	1	0	○

勢力▶

連	公	マジ	マジ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ドダイ+グフB型

ドダイ(グフ・搭載中)

特殊能力▶ 分離

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ハンドマシンガン	6	10	60	1 ～ 1
	タイチミサイル	7	6	40	1 ～ 2
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	開戦	資金	資源	期間	盗	量性Lv.
	3	510	1060	1	○	1

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	140	87	8	4

物資	消費	索敵	搭載	スタック
280	34	1	0	○

勢力▶

連	公	マジ	マジ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ルッグン

ルッグン

特殊能力▶ 散布G

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	バルカン	1	9	25	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	開戦	資金	資源	期間	盗	量性Lv.
	3	80	165	1	○	2

割引タイプ▶ 一般兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	115	10	14	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
80	6	3	0	○

勢力▶

連	公	マジ	マジ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ガウ

ガウ

特殊能力▶ 散布E、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームホウ	32	4	45	1 ～ 3
	バクダン	15	12	30	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	開戦	資金	資源	期間	盗	量性Lv.
	1	1600	3200	3	○	4

割引タイプ▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	280	6	5

物資	消費	索敵	搭載	スタック
500	60	3	3	×

勢力▶

連	公	マジ	マジ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ファットアンクル

ファットアンクル

特殊能力▶ 散布E、補給可能、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	バルカン	3	6	30	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	開戦	資金	資源	期間	盗	量性Lv.
	1	600	1450	2	○	2

割引タイプ▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	100	160	4	5

物資	消費	索敵	搭載	スタック
680	15	2	3	×

勢力▶

連	公	マジ	マジ	正	新	ネオ	エウ	アグ	デラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



コアファイター

コア・ファイター

特殊能力▶

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	30ミリバルカン	2	14	55	1 ～ 1
	ミサイル	6	3	40	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	時間	盗	最低Lv.
	1	350	450	1	○	3

割当タイプ▶ 高機動MS・MA

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	35	28	7

物資	消費	索敵	捕獲	スタック
80	8	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×

地形▶ 宇 山 平 宇 水 都 宇



CFⅡ-FB

コア・ファイターⅡ（宇宙仕様）

特殊能力▶

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ビームガン	16	5	70	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	時間	盗	最低Lv.
	1	700	720	1	○	3

割当タイプ▶ 高機動MS・MA

性能	限界	耐久	運動	移動
	195	50	36	8

物資	消費	索敵	捕獲	スタック
100	14	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク アク
○ × ○ ○ × × × ○ × ×

地形▶ 宇 宇



コアブースター

コア・ブースター

特殊能力▶

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	メガリュウシホウ	18	8	60	1 ～ 2
	30ミリバルカン	2	14	55	1 ～ 1
装	ミサイル	10	6	80	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	時間	盗	最低Lv.
	1	1200	1150	2	○	4

割当タイプ▶ 高機動MS・MA2

性能	限界	耐久	運動	移動
	200	80	32	8

物資	消費	索敵	捕獲	スタック
120	18	2	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク アク
○ × ○ ○ × × × ○ × ×

地形▶ 宇 宇 山 平 宇 水 都 宇



トリアーエズ

トリアーエズ

特殊能力▶

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	バルカン	2	6	25	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	時間	盗	最低Lv.
	5	25	80	1	○	1

割当タイプ▶ 一般兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	105	4	8	5

物資	消費	索敵	捕獲	スタック
60	4	1	0	○

勢力▶ 新 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×

地形▶ 宇 宇



Sフィッシュ

セイバーフィッシュ

特殊能力▶

武	武器名	威力	回数	命中率	射程
	バルカン	2	9	40	1 ～ 1
	ミサイル	5	4	60	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	時間	盗	最低Lv.
	5	60	150	2	○	1

割当タイプ▶ 一般兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	12	15	8

物資	消費	索敵	捕獲	スタック
80	6	1	0	○

勢力▶ 連 公 ティ ティ 正 新 ネオ エウ アク デラ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×

地形▶ 宇 宇



パブリク

パブリク

特殊能力▶ 指揮官

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	キカンホウ	4	7	30	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	改	必要Lv.
	180	360	1	○	6

生産タイプ▶ 一般兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	125	35	8	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
220	40	0	0	○

勢力▶ 連 ○ 公 × ティ ○ アン ○ 正 × 新 × ネオ × エウ ○ アグ × デラ ×

地形▶ 地形▶



ガトル

ガトル

特殊能力▶

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ミサイルランチャー	2	6	35	1 ～ 1
	バルカン	1	8	40	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	改	必要Lv.
	40	135	1	○	1

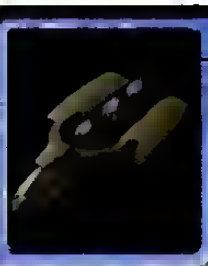
生産タイプ▶ 一般兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	10	12	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
70	5	1	0	○

勢力▶ 連 × 公 ○ ティ × アン × 正 ○ 新 ○ ネオ ○ エウ × アグ ○ デラ ○

地形▶ 地形▶



ジッコ

ジッコ

特殊能力▶ 指揮官

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ミサイルランチャー	5	6	35	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	改	必要Lv.
	180	360	1	○	6

生産タイプ▶ 一般兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	125	35	8	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
220	40	0	0	○

勢力▶ 連 × 公 ○ ティ × アン × 正 ○ 新 ○ ネオ ○ エウ × アグ ○ デラ ○

地形▶ 地形▶



コムサイ

コムサイ

特殊能力▶ 補給、輸送、合体

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	キカンホウ	3	10	40	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	改	必要Lv.
	150	300	1	○	1

生産タイプ▶ 輸送・その他

性能	限界	耐久	運動	移動
	100	70	8	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
100	8	1	1	×

勢力▶ 連 × 公 ○ ティ × アン × 正 ○ 新 ○ ネオ ○ エウ × アグ ○ デラ ○

地形▶ 地形▶



コムサイII

コムサイII

特殊能力▶ 補給、輸送、合体

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ガドリングホウ	4	10	40	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期間	改	必要Lv.
	200	350	1	○	6

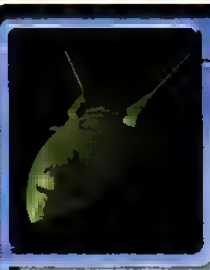
生産タイプ▶ 輸送・その他

性能	限界	耐久	運動	移動
	100	90	10	6

物資	消費	索敵	搭載	スタック
100	10	1	1	×

勢力▶ 連 × 公 ○ ティ × アン × 正 ○ 新 ○ ネオ ○ エウ × アグ ○ デラ ○

地形▶ 地形▶



コムサイS

コムサイ(ムサイ量産型)

特殊能力▶ 大気圏内適応

武器名	威力	回数	命中率	射程
キカンホウ	4	12	40	1 ～ 1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

武装

生産 個数	資金	資源	期間	強化	強化Lv.
1	250	450	1	○	10

生産タイプ▶ 艦船タイプ

性能 限界	耐久	運動	移動
100	100	12	6

物資	消費	装備	搭載	スタック
100	12	1	1	×

勢力▶

連	公	ティ	ティ	エ	新	ネオ	エゥ	アク	デラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



コロンブス

コロンブス

特殊能力▶ 行動可能 後補給

武器名	威力	回数	命中率	射程
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

武装

生産 個数	資金	資源	期間	強化	強化Lv.
1	350	1450	2	○	1

生産タイプ▶ 大型兵器

性能 限界	耐久	運動	移動
100	160	0	6

物資	消費	装備	搭載	スタック
650	0	0	5	×

勢力▶

連	公	ティ	ティ	エ	新	ネオ	エゥ	アク	デラ
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



コロンブス改

コロンブス改

特殊能力▶ 行動可能 後補給

武器名	威力	回数	命中率	射程
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

武装

生産 個数	資金	資源	期間	強化	強化Lv.
1	500	2000	2	○	10

生産タイプ▶ 大型兵器

性能 限界	耐久	運動	移動
100	220	4	6

物資	消費	装備	搭載	スタック
760	0	0	5	×

勢力▶

連	公	ティ	ティ	エ	新	ネオ	エゥ	アク	デラ
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



サラミス

サラミス

特殊能力▶ 対空、対上、後布告、後補給

武器名	威力	回数	命中率	射程
シュホウ	32	4	50	2 ～ 3
ミサイル	15	3	30	1 ～ 3
キカンホウ	5	10	20	1 ～ 1
—	—	—	—	—

武装

生産 個数	資金	資源	期間	強化	強化Lv.
1	1000	3400	3	○	1

生産タイプ▶ 大型兵器

性能 限界	耐久	運動	移動
150	300	8	7

物資	消費	装備	搭載	スタック
460	25	2	0	×

勢力▶

連	公	ティ	ティ	エ	新	ネオ	エゥ	アク	デラ
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



サラミスK

サラミス(後期生産型)

特殊能力▶ 対空、対上、後布告、後補給

武器名	威力	回数	命中率	射程
シュホウ	32	3	50	2 ～ 3
ミサイル	15	3	30	1 ～ 3
キカンホウ	5	10	20	1 ～ 1
—	—	—	—	—

武装

生産 個数	資金	資源	期間	強化	強化Lv.
1	1250	3400	3	×	1

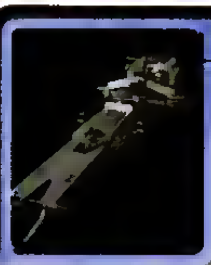
生産タイプ▶ 大型兵器

性能 限界	耐久	運動	移動
150	300	8	7

物資	消費	装備	搭載	スタック
480	25	2	3	×

勢力▶

連	公	ティ	ティ	エ	新	ネオ	エゥ	アク	デラ
○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



サラミス改

サラミス改

特殊能力▶ 制圧、打上、散布S、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	40	5	50	2 ～ 4
武	フクホウ	25	3	40	2 ～ 4
装	ミサイルランチャー	18	8	25	1 ～ 3
装	キカンホウ	5	10	20	1 ～ 1

生産	隻数	資金	資源	期間	強	搭乗Lv.
	1	2000	5500	3	○	12

生産タイプ▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	165	400	12	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	520	32	2	0	×

勢力▶ 連 ○ / 公 × / ティ ○ / ティ ○ / 正 × / 新 × / ネオ × / エウ ○ / アク × / デラ ×

地形▶



マゼラン

マゼラン

特殊能力▶ 制圧、打上、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	44	4	50	2 ～ 4
武	ミサイル	20	3	30	1 ～ 3
装	キカンホウ	8	12	30	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	隻数	資金	資源	期間	強	搭乗Lv.
	1	1350	4500	4	○	1

生産タイプ▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	400	10	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	500	30	3	0	×

勢力▶ 連 ○ / 公 × / ティ ○ / ティ ○ / 正 × / 新 × / ネオ × / エウ ○ / アク × / デラ ×

地形▶



マゼランK

マゼラン(後期生産型)

特殊能力▶ 制圧、打上、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	44	3	50	2 ～ 4
武	ミサイル	20	3	30	1 ～ 3
装	キカンホウ	6	12	30	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	隻数	資金	資源	期間	強	搭乗Lv.
	1	1800	4500	4	×	1

生産タイプ▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	400	10	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	520	30	3	4	×

勢力▶ 連 ○ / 公 × / ティ ○ / ティ ○ / 正 × / 新 × / ネオ × / エウ ○ / アク × / デラ ×

地形▶



マゼラン改

マゼラン改

特殊能力▶ 制圧、打上、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	52	5	50	2 ～ 5
武	レーザーホウ	28	5	35	1 ～ 3
装	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	隻数	資金	資源	期間	強	搭乗Lv.
	1	2600	6800	4	○	14

生産タイプ▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	175	500	14	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	580	38	3	0	×

勢力▶ 連 ○ / 公 × / ティ ○ / ティ ○ / 正 × / 新 × / ネオ × / エウ ○ / アク × / デラ ×

地形▶



ペガサス

ペガサス

特殊能力▶ 制圧、打上、支援、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	55	3	55	2 ～ 4
武	シュホウ	35	3	35	2 ～ 4
装	ミサイル	20	3	30	1 ～ 3
	—	—	—	—	—

生産	隻数	資金	資源	期間	強	搭乗Lv.
	1	4200	9000	5	○	7

生産タイプ▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	500	12	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	600	45	4	6	×

勢力▶ 連 ○ / 公 × / ティ ○ / ティ ○ / 正 × / 新 × / ネオ × / エウ ○ / アク × / デラ ×

地形▶



ホワイトベース

ホワイトベース

特殊能力▶ 制圧、打上、突入、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	55	4	60	2 ～ 4
武	シュホウ	35	3	35	2 ～ 4
装	ミサイル	20	3	30	1 ～ 3
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	4600	9900	5	×	8

生産引きタイプ▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	550	16	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	600	50	4	6	×

勢力▶ 連 公 ﾃｼﾞ ﾃｼﾞ 正 連 ﾈｵ ｴｩ ｱｸﾞ ﾃﾗ
○ × × × × × × ○ × ×

地形▶ 宇 宇 山 平 宇 水 森 宇



グレイファントム

グレイファントム

特殊能力▶ 制圧、打上、突入、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	65	3	55	2 ～ 4
武	シュホウ	30	3	35	2 ～ 4
装	ミサイル	20	3	30	1 ～ 3
装	キカンホウ	8	12	25	1 ～ 1

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	5000	10500	5	○	11

生産引きタイプ▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	195	600	18	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	700	50	4	9	×

勢力▶ 連 公 ﾃｼﾞ ﾃｼﾞ 正 連 ﾈｵ ｴｩ ｱｸﾞ ﾃﾗ
○ × ○ ○ × × × ○ × ×

地形▶ 宇 宇 山 平 宇 水 森 宇



アルビオン

アルビオン

特殊能力▶ 制圧、打上、突入、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	85	3	55	2 ～ 4
武	フクホウ	40	3	35	2 ～ 4
装	レーザーホウ	25	3	36	1 ～ 3
装	ミサイル	35	3	30	1 ～ 3

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	6000	12500	5	○	14

生産引きタイプ▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	200	700	20	9

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	780	80	4	6	×

勢力▶ 連 公 ﾃｼﾞ ﾃｼﾞ 正 連 ﾈｵ ｴｩ ｱｸﾞ ﾃﾗ
○ × × × × × × ○ × ×

地形▶ 宇 宇 山 平 宇 水 森 宇



バーミンガム

バーミンガム

特殊能力▶ 制圧、打上、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	95	3	50	2 ～ 5
武	メガリュウシホウ	40	3	35	2 ～ 5
装	レーザーホウ	30	3	35	1 ～ 3
装	ミサイルランチャー	18	6	25	1 ～ 3

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	4200	11500	4	○	17

生産引きタイプ▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	850	14	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	900	50	4	0	×

勢力▶ 連 公 ﾃｼﾞ ﾃｼﾞ 正 連 ﾈｵ ｴｩ ｱｸﾞ ﾃﾗ
○ × ○ ○ × × × × × ×

地形▶ 宇 宇 山 平 宇 水 森 宇



パプワ

パプワ

特殊能力▶ 打上、散布S、補給可能、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	キカンホウ	8	10	35	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	強化Lv.
	1	400	1600	2	○	1

生産引きタイプ▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	100	180	5	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	680	15	1	3	×

勢力▶ 連 公 ﾃｼﾞ ﾃｼﾞ 正 連 ﾈｵ ｴｩ ｱｸﾞ ﾃﾗ
× ○ × × ○ ○ ○ × ○ ○

地形▶ 宇 宇 山 平 宇 水 森 宇



ムサイ[コ]

特殊能力▶ 制圧、狩士、散布S、分離、換補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	32	4	50	2 ～ 3
武	ミサイル	16	3	25	1 ～ 3
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期限	盗	適性Lv.
	1100	3000	3	○	1

生産タイプ▶ 大型兵器

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	270	7	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	400	20	2	3	×

勢力	連	公	ﾃｼﾞ	ﾃｼﾞ	正	新	ﾈｵ	ｴｳ	ｱｸ	ﾃﾗ
	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ムサイ[-]

特殊能力▶ 制圧、狩士、散布S、分離、換補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	32	4	50	2 ～ 3
武	ミサイル	16	3	25	1 ～ 3
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期限	盗	適性Lv.
	950	2700	3	○	1

生産タイプ▶ 制圧

性能	限界	耐久	運動	移動
	150	200	7	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	300	20	2	3	×

勢力	連	公	ﾃｼﾞ	ﾃｼﾞ	正	新	ﾈｵ	ｴｳ	ｱｸ	ﾃﾗ
	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ファルメル[コ]

特殊能力▶ 制圧、狩士、散布S、分離、換補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	32	4	50	2 ～ 3
武	ミサイル	16	3	25	1 ～ 3
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期限	盗	適性Lv.
	1250	3000	3	○	1

生産タイプ▶ 大型兵器

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	290	10	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	400	24	3	3	×

勢力	連	公	ﾃｼﾞ	ﾃｼﾞ	正	新	ﾈｵ	ｴｳ	ｱｸ	ﾃﾗ
	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ファルメル[-]

特殊能力▶ 制圧、狩士、散布S、分離、換補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	32	4	50	2 ～ 3
武	ミサイル	16	3	25	1 ～ 3
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期限	盗	適性Lv.
	1100	2700	3	○	1

生産タイプ▶ 制圧

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	220	10	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	300	24	3	3	×

勢力	連	公	ﾃｼﾞ	ﾃｼﾞ	正	新	ﾈｵ	ｴｳ	ｱｸ	ﾃﾗ
	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ムサイK[コ]

特殊能力▶ 制圧、狩士、散布S、分離、換補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	36	4	50	2 ～ 3
武	キカンホウ	8	8	30	1 ～ 1
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	期限	盗	適性Lv.
	1300	3400	3	○	6

生産タイプ▶ 大型兵器

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	320	9	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	420	22	2	3	×

勢力	連	公	ﾃｼﾞ	ﾃｼﾞ	正	新	ﾈｵ	ｴｳ	ｱｸ	ﾃﾗ
	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ムサイK[-]

ムサイ後期型(コムサイ分離中)

特殊能力▶ 制圧、打上、散布S、合体、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	36	4	50	2 ～ 3
装	キカンホウ	8	8	30	1 ～ 1
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	1100	3050	3	○	6

割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	230	9	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
320	22	2	3	×

勢力▶ 連 ×　公 ○　ジ ×　ジ ×　正 ○　新 ○　ネオ ×　エウ ○　アク ○　テラ ○

地形▶ 宇 ○　地 ○　水 ○　森 ○　山 ○　平 ○　市 ○　空 ○



ムサイS[コ]

ムサイ最終型

特殊能力▶ 制圧、打上、散布S、分離、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	42	4	50	2 ～ 4
装	ミサイル	26	3	30	1 ～ 3
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	1600	3800	3	○	10

割引タイプ▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	165	360	11	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
460	28	2	4	×

勢力▶ 連 ×　公 ○　ジ ×　ジ ×　正 ○　新 ○　ネオ ×　エウ ○　アク ○　テラ ○

地形▶ 宇 ○　地 ○　水 ○　森 ○　山 ○　平 ○　市 ○　空 ○



ムサイS[-]

ムサイ最終型(コムサイ分離中)

特殊能力▶ 制圧、打上、散布S、合体、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	42	4	50	2 ～ 4
装	ミサイル	26	3	30	1 ～ 3
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	1350	3350	3	○	10

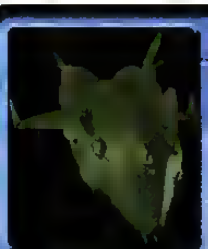
割引タイプ▶ 割引なし

性能	限界	耐久	運動	移動
	165	260	11	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
360	28	2	4	×

勢力▶ 連 ×　公 ○　ジ ×　ジ ×　正 ○　新 ○　ネオ ×　エウ ○　アク ○　テラ ○

地形▶ 宇 ○　地 ○　水 ○　森 ○　山 ○　平 ○　市 ○　空 ○



ザンジバル

ザンジバル

特殊能力▶ 制圧、打上、変人、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	40	4	50	2 ～ 4
	シュホウ	30	3	35	1 ～ 3
装	キカンホウ	10	10	35	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	3500	7200	5	○	6

割引タイプ▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	400	12	9

物資	消費	索敵	搭載	スタック
560	35	3	6	×

勢力▶ 連 ×　公 ○　ジ ×　ジ ×　正 ○　新 ○　ネオ ×　エウ ○　アク ○　テラ ○

地形▶ 宇 ○　地 ○　水 ○　森 ○　山 ○　平 ○　市 ○　空 ○



ザンジバル改

ザンジバル改良型

特殊能力▶ 制圧、打上、変人、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	メガリュウシホウ	40	4	50	2 ～ 4
	フクホウ	35	3	35	2 ～ 4
装	キカンホウ	10	10	35	1 ～ 1
	—	—	—	—	—

生産	機数	資金	資源	期間	盗	適性Lv.
	1	4200	8500	5	○	13

割引タイプ▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	190	480	16	9

物資	消費	索敵	搭載	スタック
600	40	3	6	×

勢力▶ 連 ×　公 ○　ジ ×　ジ ×　正 ○　新 ○　ネオ ×　エウ ○　アク ○　テラ ○

地形▶ 宇 ○　地 ○　水 ○　森 ○　山 ○　平 ○　市 ○　空 ○



チベ

チベ

特殊能力▶ 制圧、打上、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	46	4	50	2 ～ 4
武	ミサイル	20	3	30	1 ～ 3
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	時間	盗	開発LV.
	1800	4800	4	○	1

生産▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	160	420	10	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	580	40	3	4	×

勢力▶

連	公	ア	ジ	正	連	ネオ	エウ	アグ	テラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ティベ

ティベ

特殊能力▶ 制圧、打上、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	58	4	60	2 ～ 5
武	ミサイル	25	3	30	1 ～ 3
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	時間	盗	開発LV.
	2800	7200	4	○	12

生産▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	175	540	16	7

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	620	45	3	4	×

勢力▶

連	公	ア	ジ	正	連	ネオ	エウ	アグ	テラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



グワジン

グワジン

特殊能力▶ 制圧、打上、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	62	4	50	2 ～ 4
武	フクホウ	40	3	35	2 ～ 4
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	時間	盗	開発LV.
	4500	12000	5	○	5

生産▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	180	650	14	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	750	50	4	8	×

勢力▶

連	公	ア	ジ	正	連	ネオ	エウ	アグ	テラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



グワンザン

グワンザン

特殊能力▶ 制圧、打上、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	シュホウ	80	4	60	2 ～ 5
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	時間	盗	開発LV.
	5500	14500	5	○	16

生産▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	200	800	18	8

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	820	60	4	9	×

勢力▶

連	公	ア	ジ	正	連	ネオ	エウ	アグ	テラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



ドロス

ドロス

特殊能力▶ 制圧、散布L、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
武	ビームホウ	42	6	35	2 ～ 5
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—
装	—	—	—	—	—

生産	資金	資源	時間	盗	開発LV.
	5000	18000	6	○	7

生産▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	120	999	4	6

性能	物資	消費	索敵	搭載	スタック
	999	50	4	15	×

勢力▶

連	公	ア	ジ	正	連	ネオ	エウ	アグ	テラ
×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



U型センスイカン

U型潜水艦

特殊能力▶ 制圧 散布5 被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ギョライ	25	4	50	1 ～ 2
	タイチミサイル	12	8	35	1 ～ 2
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	隻数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	1200	2500	2	×	1

割引タイプ▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	130	240	6	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
560	30	2	5	×

勢力	連	公	ラシ	ムン	正	量	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



M型センスイカン

M型潜水艦

特殊能力▶ 制圧 散布5 被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ギョライ	34	4	50	1 ～ 3
	タイチミサイル	16	10	35	1 ～ 3
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	隻数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	2500	5200	3	×	3

割引タイプ▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	170	350	10	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
780	45	3	8	×

勢力	連	公	ラシ	ムン	正	量	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	×	○	○	×	×	×	○	×	×



ユーコン

ユーコン

特殊能力▶ 制圧 散布5 被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ギョライ	25	4	50	1 ～ 2
	タイチミサイル	12	8	35	1 ～ 2
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

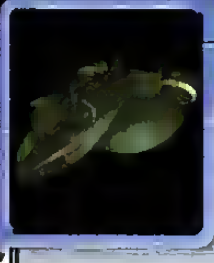
生産	隻数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	1200	2500	2	×	1

割引タイプ▶ 大型兵器1

性能	限界	耐久	運動	移動
	135	240	7	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
560	30	2	5	×

勢力	連	公	ラシ	ムン	正	量	ネオ	エウ	アグ	デラ
	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



マッドアングラー

マッドアングラー

特殊能力▶ 制圧 散布5 被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	ギョライ	34	4	50	1 ～ 3
	タイチミサイル	16	10	35	1 ～ 3
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	隻数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	2500	5200	3	×	4

割引タイプ▶ 大型兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	175	350	11	7

物資	消費	索敵	搭載	スタック
780	45	3	8	×

勢力	連	公	ラシ	ムン	正	量	ネオ	エウ	アグ	デラ
	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○



HLV

HLV

特殊能力▶ 万二、天天、被補給

武装	武器名	威力	回数	命中率	射程
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—

生産	隻数	資金	資源	期間	盗	搭乗Lv.
	1	350	600	1	×	1

割引タイプ▶ ～兵器2

性能	限界	耐久	運動	移動
	100	150	0	8

物資	消費	索敵	搭載	スタック
300	0	0	3	×

勢力	連	公	ラシ	ムン	正	量	ネオ	エウ	アグ	デラ
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

まだまだ楽しめる特別モード紹介①

ジオンディスクのプレイモードをすべてクリアしよう

最初に紹介した10勢力のモードのほかに、ジオン・連邦ディスクそれぞれに「特別編」が存在する。ジオンディスクでの特別モードは、ジオン公国、正統ジオン、新生ジオン、アクシズの4モードすべて出現させていること。まだ全勢力を出現させていない人のために、モード出現条件データを掲載。さらに、特別編を少しだけ紹介しよう。

モード出現条件

ゲームモード名	条件
正統ジオンモード	正統ジオンの撃破&ゲームクリア
新生ジオンモード	新生ジオンの撃破&ゲームクリア
ネオ・ジオンモード	ネオ・ジオンの撃破&ゲームクリア
アクシズモード	アクシズシオンの撃破&ゲームクリア
ジオンDISC　特別編	上の4つのモードをすべて出現させる

デギンの憂鬱～ジオンDISC：特別編～

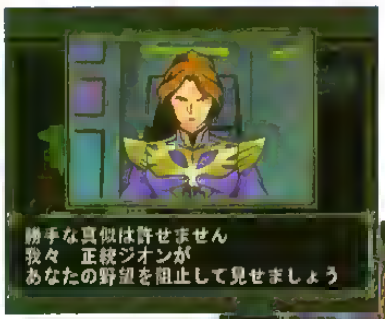
ザビ家はいったい誰が継ぐ!?
宇宙最強の兄弟げんか勃発

こざかしい地球連邦軍を撃破し、世界いや宇宙のすべてを掌握したギレン。しかし、敵は思ってもみないところから出現した。

まず、グラナダのキシリアが「正統ジオン」を名乗り、ジオン公国軍に対して宣戦布告。続いてドズル支援の元、ガルマが「新生ジオン」として独立。どちらも我こそは真のジオンなり、と一歩も引く様子はない。

一年戦争を共に戦った兵士たちは、みなそれぞれの支持する頭領の元へ付き従い、ジオン公国軍は事実上3勢派に分かれて戦うことになってしまった。

いったいこの戦いの先になにがあるのか…勝利者だけがその答えを知ることとなる。



←もともとあまり仲が良くなかった兄妹だが…。ギレンの野望を阻むべく、キシリアが立ち上がった。



➡オヤジ、いや国民に圧倒的人気のガルマは、ドズルを後見人として立ち上がる。配下には、ランバ・ラルなど歴戦の老戦士が名を連ねている。

勢力関係図



プレイヤー

ジオン公国(ギレン・ザビ)


ノイエン・ビッター


ギニアス


デラーズ


ガトー


グレミー・トト

ノイエン・ビッターやデラーズなど、頼りになるキャラクターが残ってくれているのがうれしい。キシリア率いる正統ジオンの本拠地と近接しているため、他のモードとはまったく違った戦略を立てる必要があるだろう。



正統ジオン(キシリア・ザビ)

正統ジオン軍の要は、なんといってもニュータイプ部隊。シャリア・ブルやシャア、ララア・スンをはじめ、ニュータイプ能力を持つキャラクターが多い。手強い相手になりそうだ。


エルラン


トワニング


マ・クベ


シャア


ジョニー・ライデン

この二軍は親密っぽい？



新生ジオン(ガルマ・ザビ)

ニュータイプ能力こそないものの、強者パイロットたちが大集合。艦隊戦では勝てそうだが、MS戦となると厳しいかもしれない。本拠地が唯一地球上にあることは、新生ジオンに有利に働きそうだ。


ドズル


コンスコン


シン・マツナガ


ランバ・ラル


コズン

開発ツリーデータ

MOBILE SUIT DEVEROPMENT TREE

ザクから始まる「ジオン公国系」MSと、コアファイターやガンタンクから始まる「地球連邦系」MSの2種類に分けて、MSの開発ツリーを紹介。自軍強化のために役立てて欲しい。

! 開発ツリーの見方

第2次ブリティッシュ作戦発動 ●●●● 兵器の開発に必要なイベント

→（黒）●●●● 必ず矢印の順番で開発が進む機体

→（赤）●●●● 矢印の順番で進めると開発しやすい機体

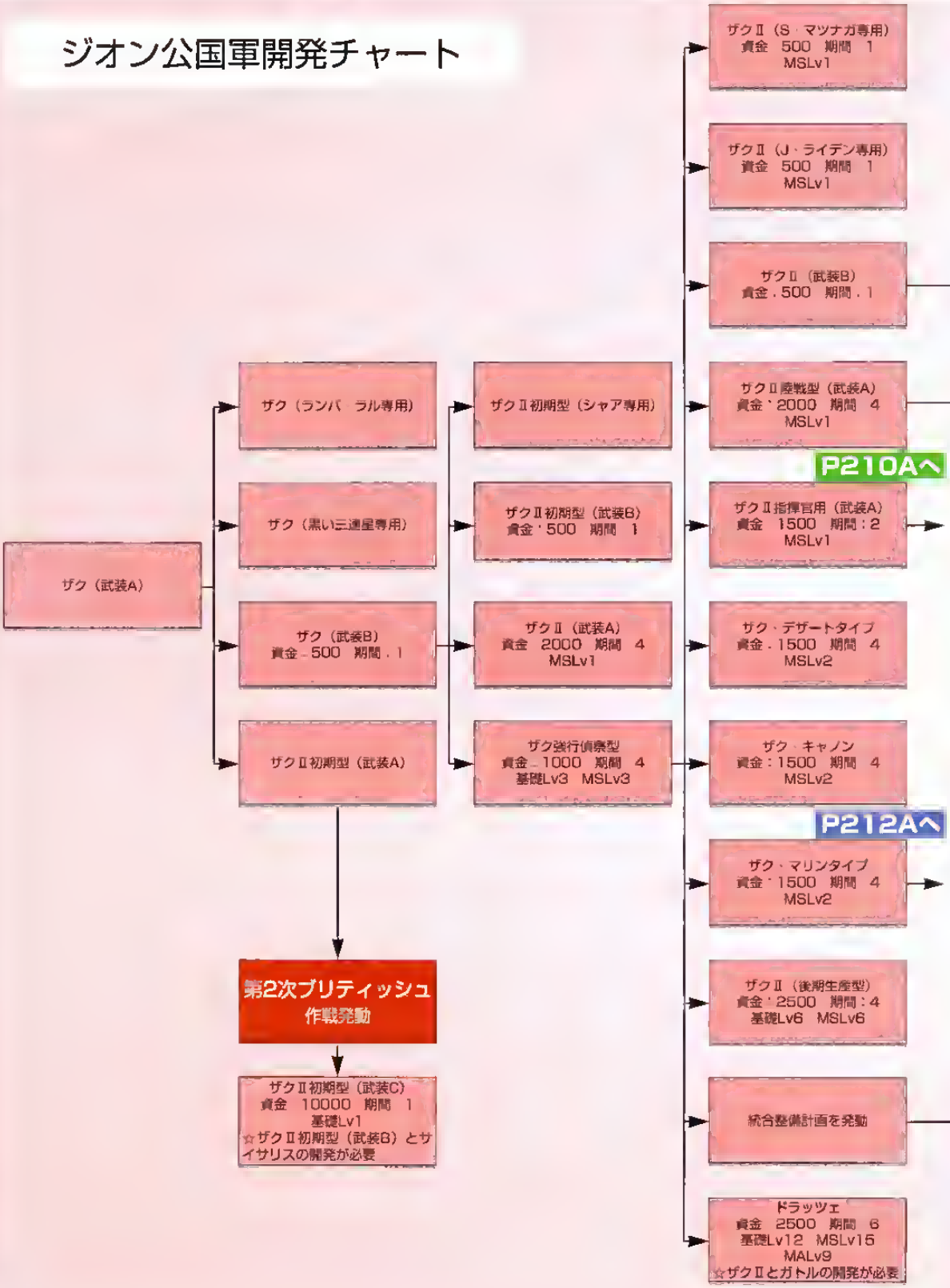
ザクⅡ陸戦型（武装C）
資金：1000　期間　1
基礎Lv3　MSLv1
☆ザクⅡ陸戦型（武装B）とマゼラアタックの開発が必要

- 開発する機体
- 機体を開発するのに必要な技術レベル
- 特殊条件
- 開発プラン実行に必要な資金と開発にかかるターン数

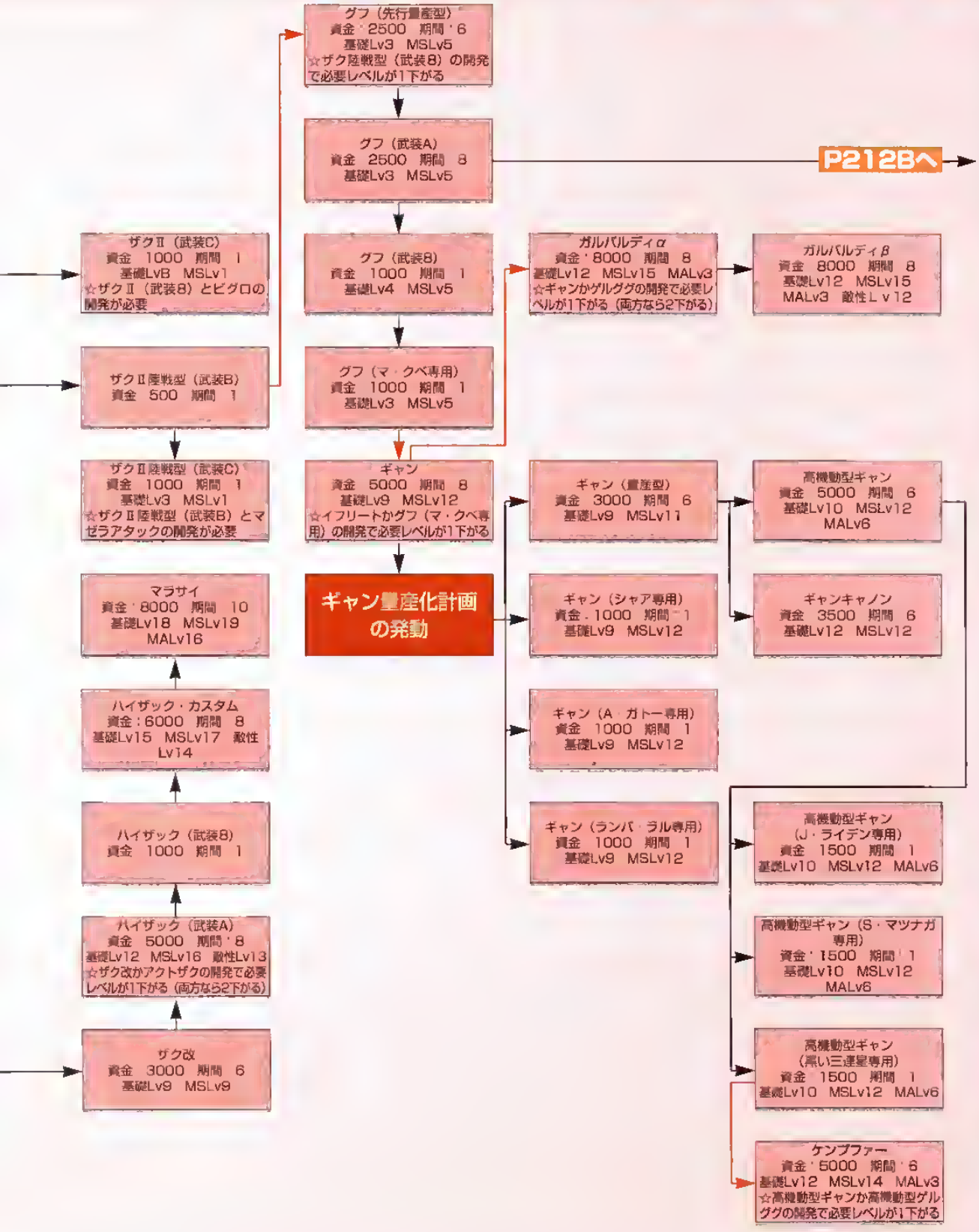
特殊条件　その機体を開発するための特殊条件。何種類かの機体をすでに開発している場合に、必要技術レベルが低くても開発可能になったり、また特定の兵器が完成していないと開発できなかったりという条件を特記している。

MS開発系統図

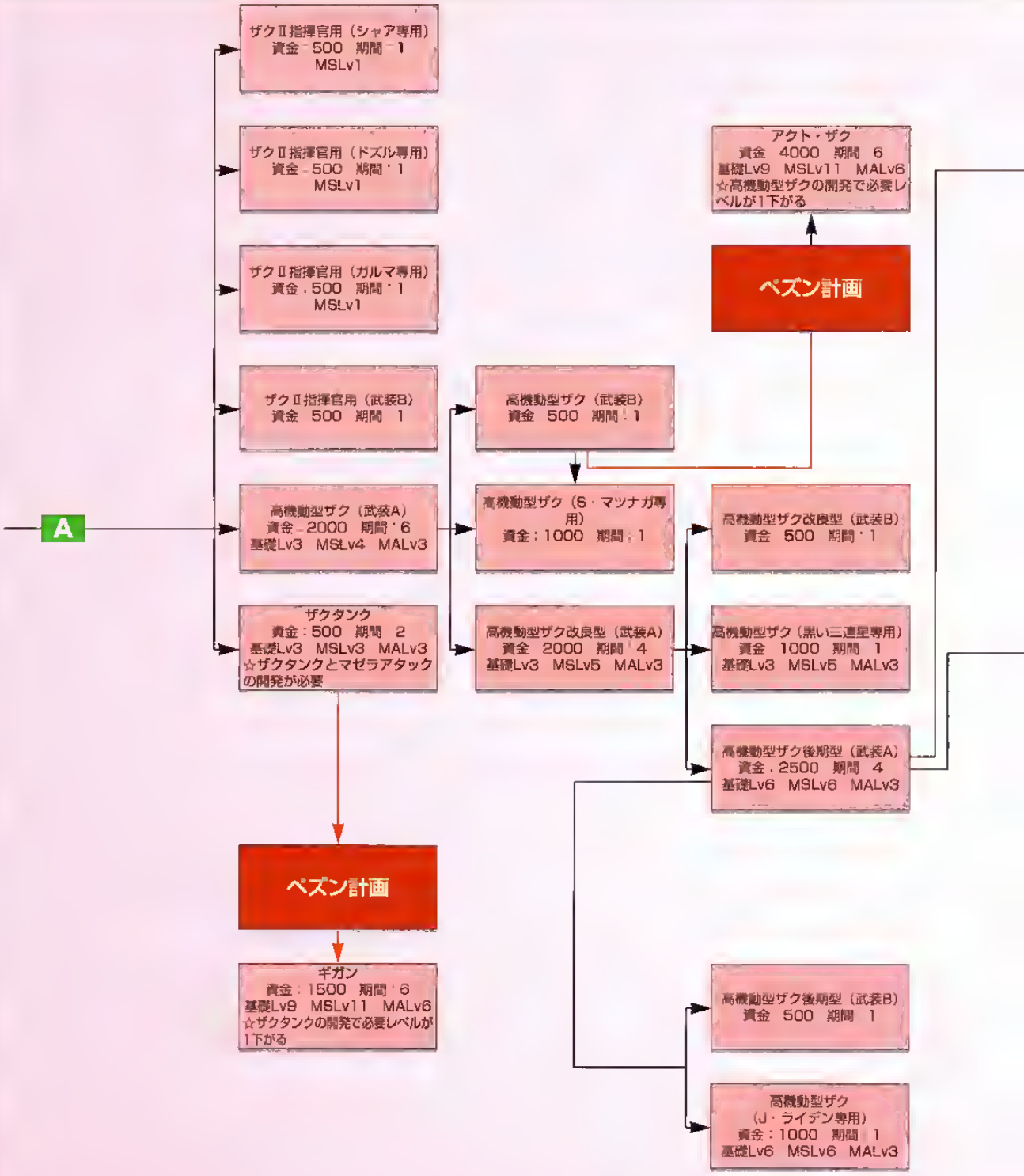
ジオン公国軍開発チャート



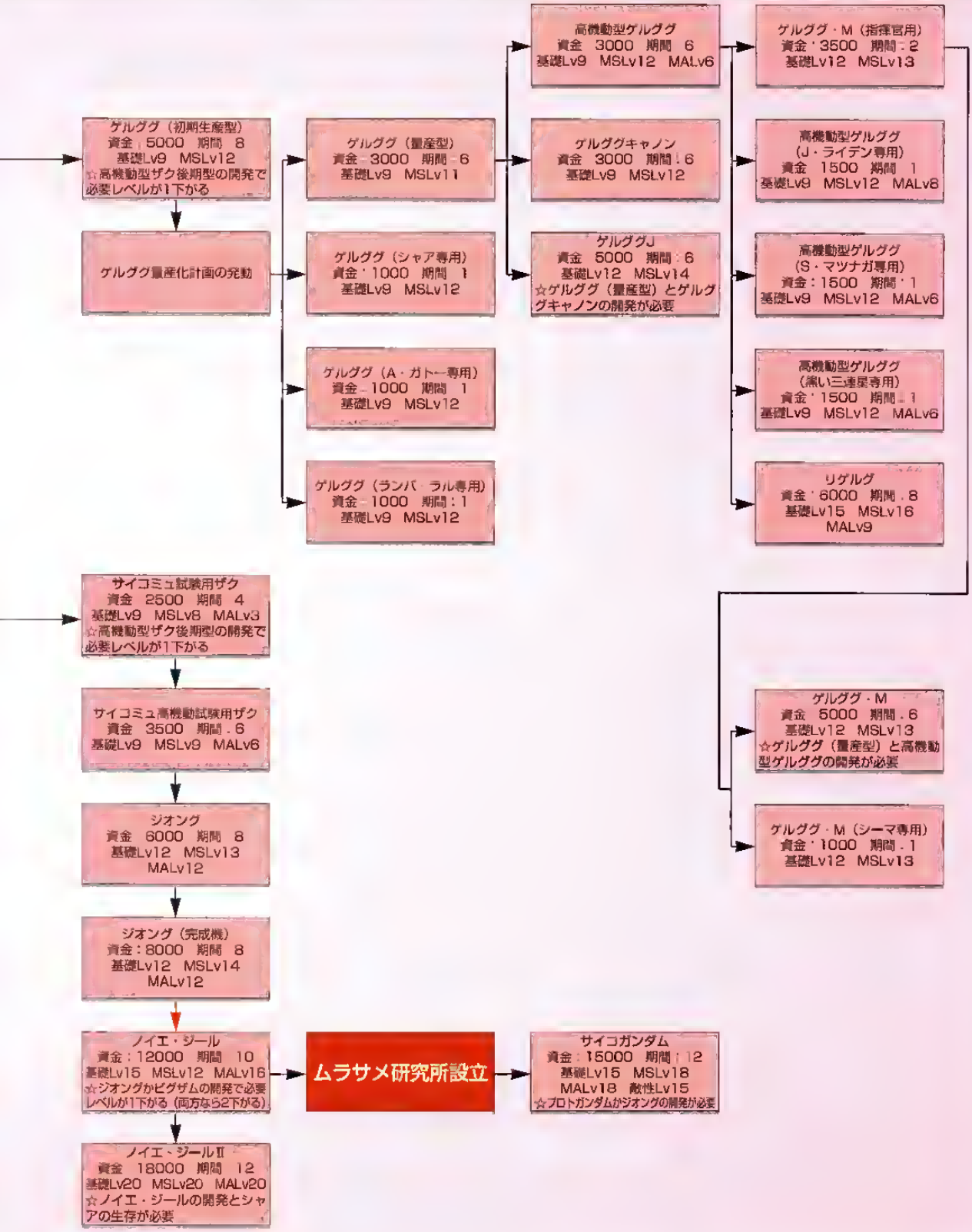
ジオン公国軍


グフ（先行量産型）
資金・2500 期間・6
基礎Lv3 MSLv5
☆ザク陸戦型（武装8）の開発で必要レベルが1下がる
グフ（武装A）
資金 2500 期間 8
基礎Lv3 MSLv5
P212Bへ
ザクⅡ（武装C）
資金 1000 期間 1
基礎LvB MSLv1
☆ザクⅡ（武装8）とビグロの開発が必要
グフ（武装8）
資金 1000 期間 1
基礎Lv4 MSLv5
ガルバルディα
資金・8000 期間 8
基礎Lv12 MSLv15 MALv3
☆ギャンかゲルググの開発で必要レベルが1下がる（両方なら2下がる）
ガルバルディβ
資金 8000 期間 8
基礎Lv12 MSLv15
MALv3 敵性Lv12
ザクⅡ陸戦型（武装B）
資金 500 期間 1
グフ（マ・クベ専用）
資金 1000 期間 1
基礎Lv3 MSLv5
ザクⅡ陸戦型（武装C）
資金 1000 期間 1
基礎Lv3 MSLv1
☆ザクⅡ陸戦型（武装B）とマゼラアタックの開発が必要
ギャン
資金 5000 期間 8
基礎Lv9 MSLv12
☆イフリートかグフ（マ・クベ専用）の開発で必要レベルが1下がる
ギャン（量産型）
資金 3000 期間 6
基礎Lv9 MSLv11
高機動型ギャン
資金 5000 期間 6
基礎Lv10 MSLv12
MALv6
マラサイ
資金・8000 期間 10
基礎Lv18 MSLv19
MALv16
ギャン量産化計画の発動
ギャン（シャア専用）
資金・1000 期間・1
基礎Lv9 MSLv12
ギャンキャノン
資金 3500 期間 6
基礎Lv12 MSLv12
ハイザック・カスタム
資金：6000 期間 8
基礎Lv15 MSLv17 敵性Lv14
ギャン（A・ガトー専用）
資金 1000 期間 1
基礎Lv9 MSLv12
ハイザック（武装8）
資金 1000 期間 1
ギャン（ランバ・ラル専用）
資金 1000 期間 1
基礎Lv9 MSLv12
高機動型ギャン（J・ライデン専用）
資金 1500 期間 1
基礎Lv10 MSLv12 MALv6
ハイザック（武装A）
資金 5000 期間・8
基礎Lv12 MSLv16 敵性Lv13
☆ザク改かアクトザクの開発で必要レベルが1下がる（両方なら2下がる）
高機動型ギャン（S・マツナガ専用）
資金・1500 期間・1
基礎Lv10 MSLv12
MALv6
ザク改
資金 3000 期間 6
基礎Lv9 MSLv9
高機動型ギャン（黒い三連星専用）
資金 1500 期間 1
基礎Lv10 MSLv12 MALv6
ケンプファー
資金・5000 期間・6
基礎Lv12 MSLv14 MALv3
☆高機動型ギャンか高機動型ゲルググの開発で必要レベルが1下がる

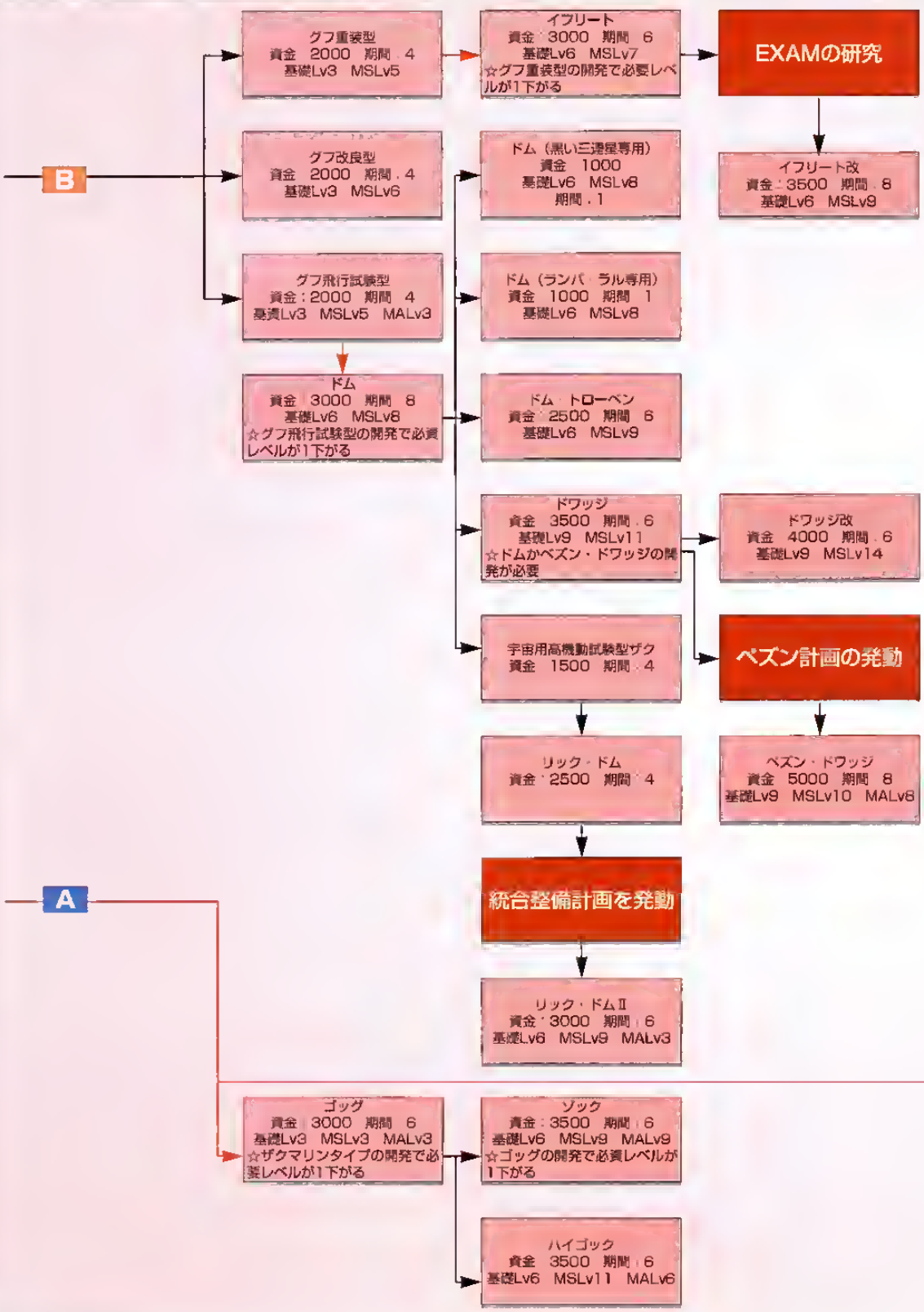
MS開発系統図


A
ザクⅡ指揮官用（シャア専用）
資金：500 期間：1
MSLv1
ザクⅡ指揮官用（ドズル専用）
資金：500 期間：1
MSLv1
ザクⅡ指揮官用（ガルマ専用）
資金：500 期間：1
MSLv1
ザクⅡ指揮官用（武装B）
資金 500 期間 1
高機動型ザク（武装A）
資金：2000 期間：6
基礎Lv3 MSLv4 MALv3
ザクタンク
資金：500 期間 2
基礎Lv3 MSLv3 MALv3
☆ザクタンクとマゼラアタックの開発が必要
ペズン計画
ギガン
資金：1500 期間：6
基礎Lv9 MSLv11 MALv6
☆ザクタンクの開発で必要レベルが1下がる
高機動型ザク（武装B）
資金 500 期間：1
高機動型ザク（S・マツナガ専用）
資金：1000 期間：1
高機動型ザク改良型（武装A）
資金 2000 期間：4
基礎Lv3 MSLv5 MALv3
アクト・ザク
資金 4000 期間 6
基礎Lv9 MSLv11 MALv6
☆高機動型ザクの開発で必要レベルが1下がる
ペズン計画
高機動型ザク改良型（武装B）
資金 500 期間：1
高機動型ザク（黒い三連星専用）
資金 1000 期間 1
基礎Lv3 MSLv5 MALv3
高機動型ザク後期型（武装A）
資金：2500 期間 4
基礎Lv6 MSLv6 MALv3
高機動型ザク後期型（武装B）
資金 500 期間 1
高機動型ザク
（J・ライデン専用）
資金：1000 期間：1
基礎Lv6 MSLv6 MALv3

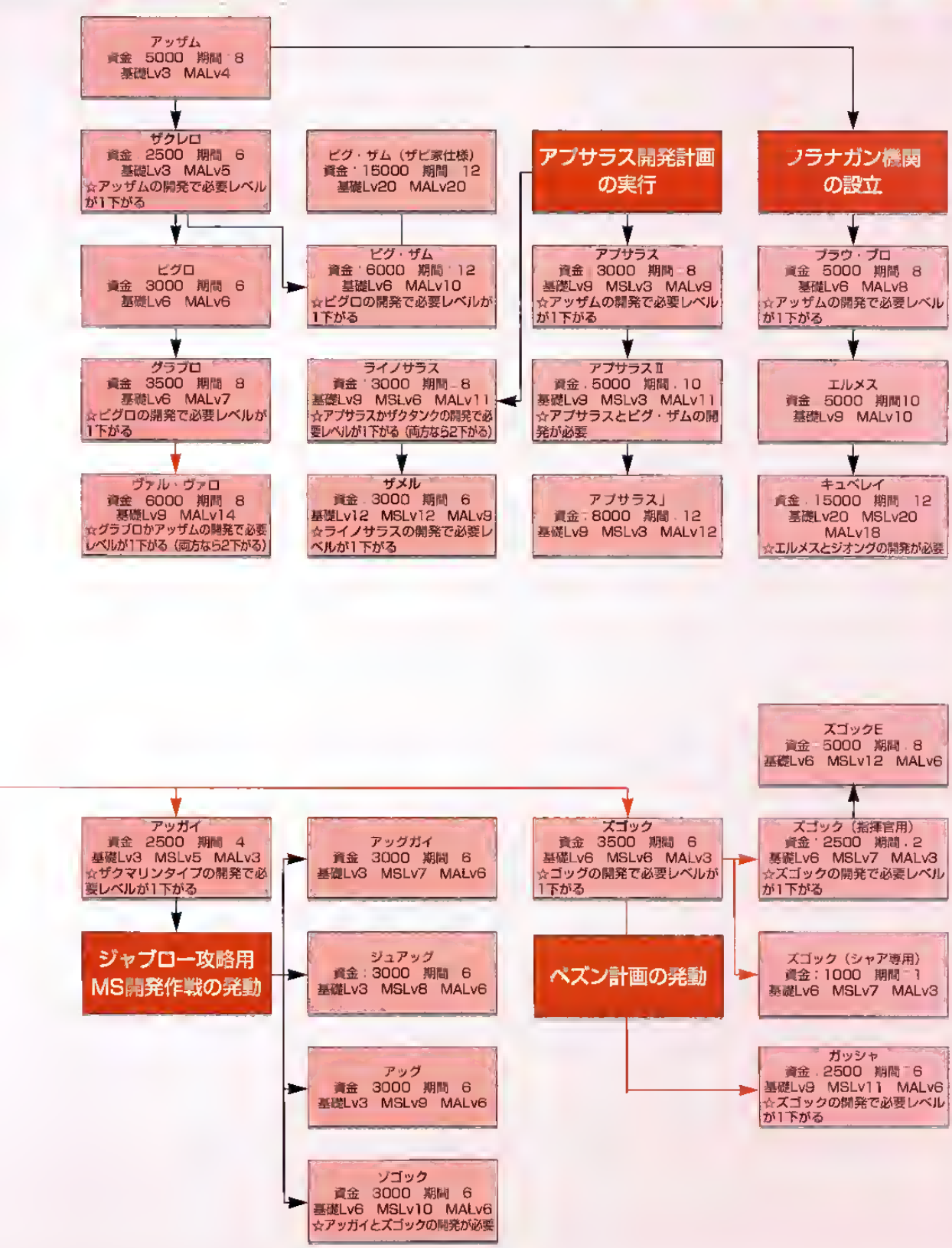
ジオン公国軍


ゲルググ（初期生産型）
資金：5000 期間：8
基礎Lv9 MSLv12
☆高機動型ザク後期型の開発で必要レベルが1下がる
ゲルググ量産化計画の発動
ゲルググ（量産型）
資金：3000 期間：6
基礎Lv9 MSLv11
ゲルググ（シャア専用）
資金：1000 期間：1
基礎Lv9 MSLv12
ゲルググ（A・ガトー専用）
資金：1000 期間：1
基礎Lv9 MSLv12
ゲルググ（ランバ・ラル専用）
資金：1000 期間：1
基礎Lv9 MSLv12
高機動型ゲルググ
資金：3000 期間：6
基礎Lv9 MSLv12 MALv6
ゲルググキャノン
資金：3000 期間：6
基礎Lv9 MSLv12
ゲルググJ
資金：5000 期間：6
基礎Lv12 MSLv14
☆ゲルググ（量産型）とゲルググキャノンの開発が必要
ゲルググ・M（指揮官用）
資金：3500 期間：2
基礎Lv12 MSLv13
高機動型ゲルググ
（J・ライデン専用）
資金：1500 期間：1
基礎Lv9 MSLv12 MALv8
高機動型ゲルググ
（S・マツナガ専用）
資金：1500 期間：1
基礎Lv9 MSLv12 MALv6
高機動型ゲルググ
（黒い三連星専用）
資金：1500 期間：1
基礎Lv9 MSLv12 MALv6
リゲルグ
資金：6000 期間：8
基礎Lv15 MSLv16
MALv9
サイコミュ試験用ザク
資金：2500 期間：4
基礎Lv9 MSLv8 MALv3
☆高機動型ザク後期型の開発で必要レベルが1下がる
サイコミュ高機動試験用ザク
資金：3500 期間：6
基礎Lv9 MSLv9 MALv6
ジオング
資金：6000 期間：8
基礎Lv12 MSLv13
MALv12
ジオング（完成機）
資金：8000 期間：8
基礎Lv12 MSLv14
MALv12
ノイエ・ジール
資金：12000 期間：10
基礎Lv15 MSLv12 MALv16
☆ジオングかビグザムの開発で必要レベルが1下がる（両方なら2下がる）
ノイエ・ジールII
資金：18000 期間：12
基礎Lv20 MSLv20 MALv20
☆ノイエ・ジールの開発とシャアの生存が必要
ムラサメ研究所設立
サイコガンダム
資金：15000 期間：12
基礎Lv15 MSLv18
MALv18 敵性Lv15
☆プロトガンダムかジオングの開発が必要
ゲルググ・M
資金：5000 期間：6
基礎Lv12 MSLv13
☆ゲルググ（量産型）と高機動型ゲルググの開発が必要
ゲルググ・M（シーマ専用）
資金：1000 期間：1
基礎Lv12 MSLv13

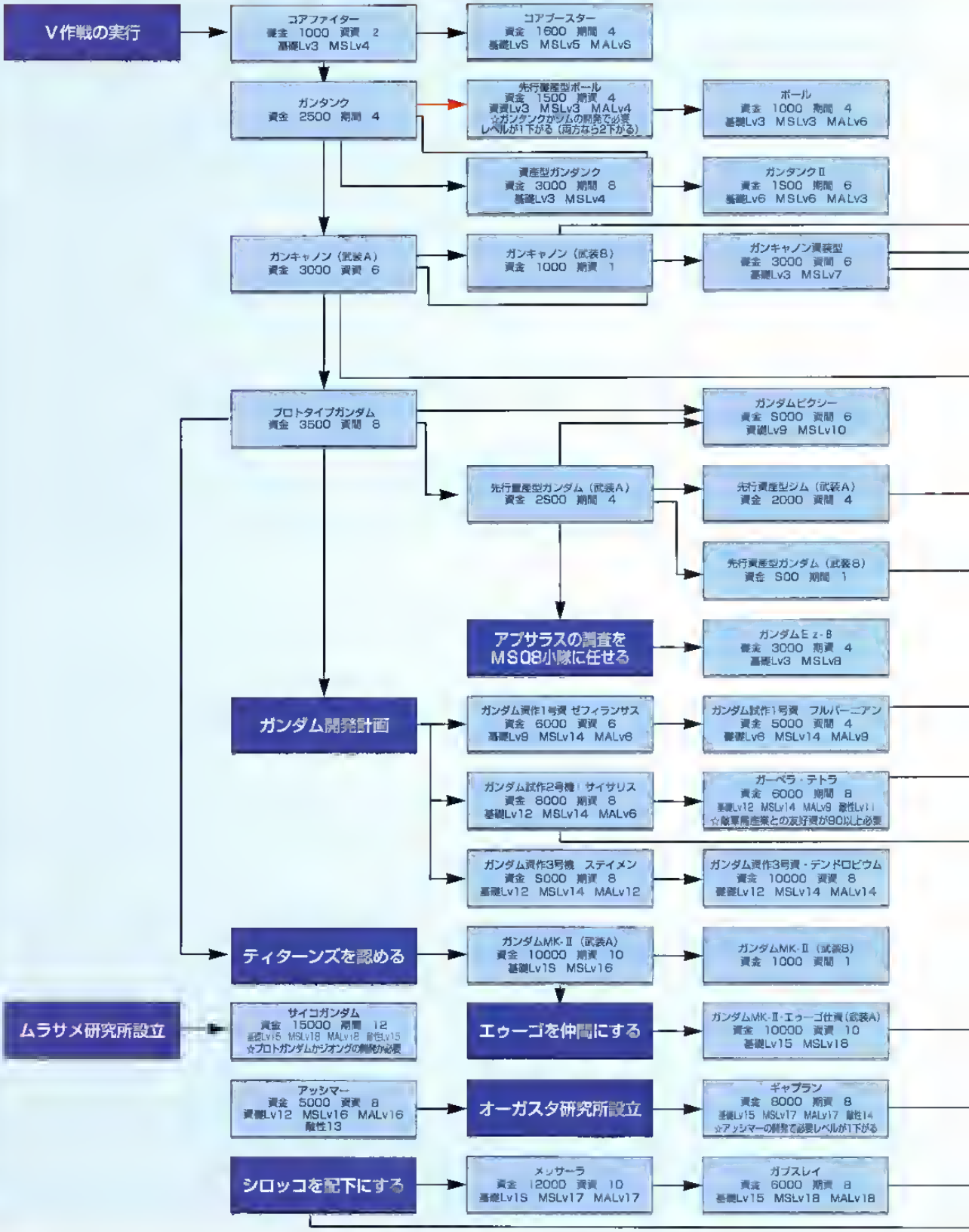
MS開発系統図


B
グフ重装型
資金 2000 期間 4
基礎Lv3 MSLv5
グフ改良型
資金 2000 期間 4
基礎Lv3 MSLv6
グフ飛行試験型
資金：2000 期間 4
基礎Lv3 MSLv5 MALv3
ドム
資金 3000 期間 8
基礎Lv6 MSLv8
☆グフ飛行試験型の開発で必要レベルが1下がる
イフリート
資金：3000 期間 6
基礎Lv6 MSLv7
☆グフ重装型の開発で必要レベルが1下がる
EXAMの研究
イフリート改
資金：3500 期間 8
基礎Lv6 MSLv9
ドム（黒い三連星専用）
資金 1000
基礎Lv6 MSLv8
期間 1
ドム（ランバ・ラル専用）
資金 1000 期間 1
基礎Lv6 MSLv8
ドム・トローペン
資金：2500 期間 6
基礎Lv6 MSLv9
ドワッジ
資金 3500 期間 6
基礎Lv9 MSLv11
☆ドムかペズン・ドワッジの開発が必要
ドワッジ改
資金 4000 期間 6
基礎Lv9 MSLv14
宇宙用高機動試験型ザク
資金 1500 期間 4
ペズン計画の発動
リック・ドム
資金：2500 期間 4
ペズン・ドワッジ
資金 5000 期間 8
基礎Lv9 MSLv10 MALv8
統合整備計画を発動
A
リック・ドムII
資金：3000 期間 6
基礎Lv6 MSLv9 MALv3
ゴッグ
資金：3000 期間 6
基礎Lv3 MSLv3 MALv3
☆ザクマリンタイプの開発で必要レベルが1下がる
ゾック
資金：3500 期間 6
基礎Lv6 MSLv9 MALv9
☆ゴッグの開発で必要レベルが1下がる
ハイゴック
資金 3500 期間 6
基礎Lv6 MSLv11 MALv6

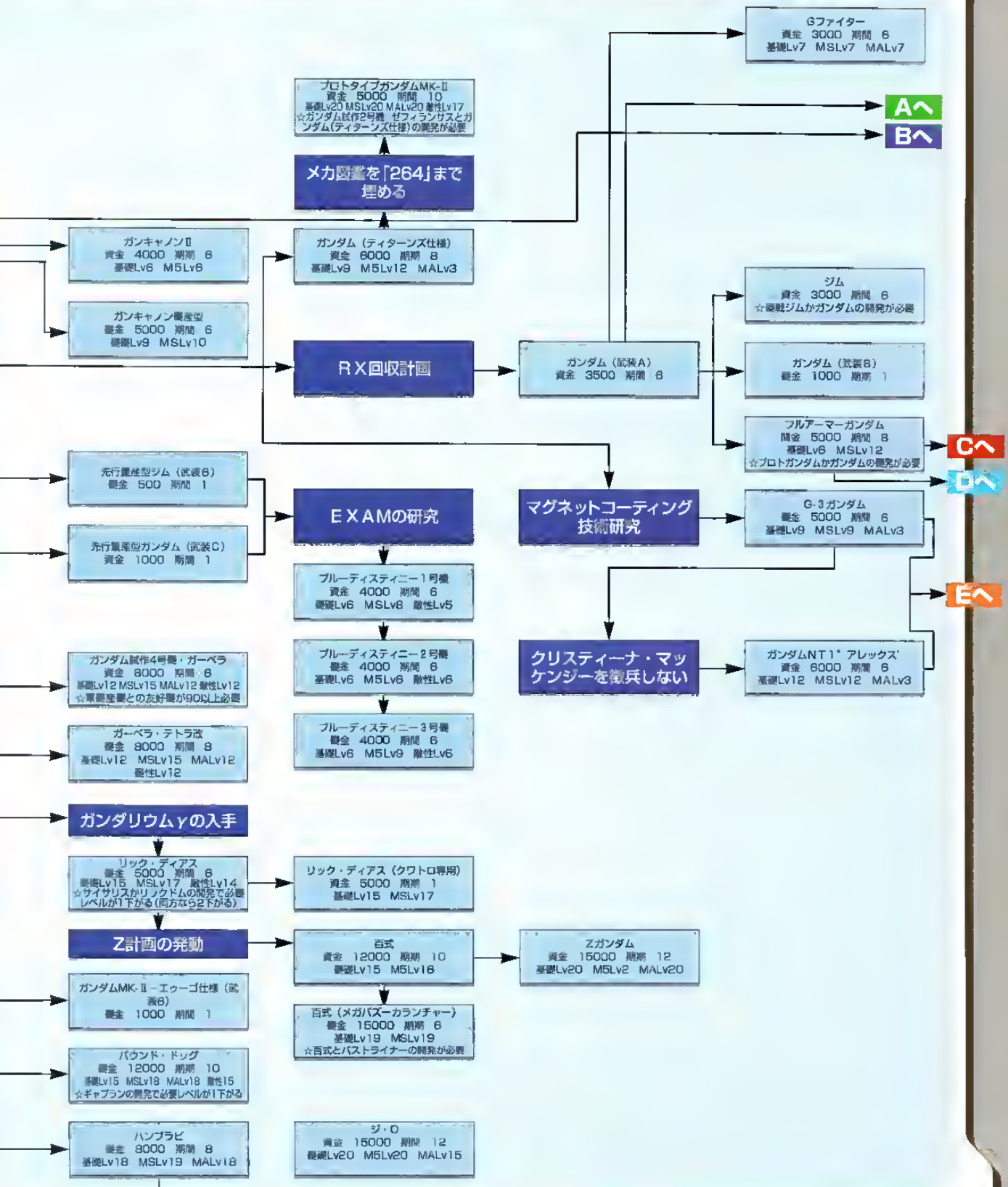
ジオン公国軍


アッザム
資金 5000 期間 8
基礎Lv3 MALv4
ザクレロ
資金 2500 期間 6
基礎Lv3 MALv5
☆アッザムの開発で必要レベルが1下がる
ビグ・ザム（ザビ家仕様）
資金 15000 期間 12
基礎Lv20 MALv20
アプサラス開発計画の実行
ノラナガン機関の設立
ビグロ
資金 3000 期間 6
基礎Lv6 MALv6
ビグ・ザム
資金 6000 期間 12
基礎Lv6 MALv10
☆ビグロの開発で必要レベルが1下がる
アプサラス
資金 3000 期間 8
基礎Lv9 MSLv3 MALv9
☆アッザムの開発で必要レベルが1下がる
ブラウ・ブロ
資金 5000 期間 8
基礎Lv6 MALv8
☆アッザムの開発で必要レベルが1下がる
グラブロ
資金 3500 期間 8
基礎Lv6 MALv7
☆ビグロの開発で必要レベルが1下がる
ライノサラス
資金 3000 期間 8
基礎Lv9 MSLv6 MALv11
☆アプサラスかザクタンクの開発で必要レベルが1下がる（両方なら2下がる）
アプサラスII
資金 5000 期間 10
基礎Lv9 MSLv3 MALv11
☆アプサラスとビグ・ザムの開発が必要
エルメス
資金 5000 期間10
基礎Lv9 MALv10
ヴァル・ヴァロ
資金 6000 期間 8
基礎Lv9 MALv14
☆グラブロかアッザムの開発で必要レベルが1下がる（両方なら2下がる）
ザメル
資金 3000 期間 6
基礎Lv12 MSLv12 MALv9
☆ライノサラスの開発で必要レベルが1下がる
アプサラスV
資金 8000 期間 12
基礎Lv9 MSLv3 MALv12
キュベレイ
資金 15000 期間 12
基礎Lv20 MSLv20 MALv18
☆エルメスとジオングの開発が必要
ズゴックE
資金 5000 期間 8
基礎Lv6 MSLv12 MALv6
アッガイ
資金 2500 期間 4
基礎Lv3 MSLv5 MALv3
☆ザクマリンタイプの開発で必要レベルが1下がる
アッグガイ
資金 3000 期間 6
基礎Lv3 MSLv7 MALv6
ズゴック
資金 3500 期間 6
基礎Lv6 MSLv6 MALv3
☆ゴッグの開発で必要レベルが1下がる
ズゴック（指揮官用）
資金 2500 期間 2
基礎Lv6 MSLv7 MALv3
☆ズゴックの開発で必要レベルが1下がる
ジャブロー攻略用MS開発作戦の発動
ジュアッグ
資金 3000 期間 6
基礎Lv3 MSLv8 MALv6
ペズン計画の発動
ズゴック（シャア専用）
資金 1000 期間 1
基礎Lv6 MSLv7 MALv3
アッグ
資金 3000 期間 6
基礎Lv3 MSLv9 MALv6
ガッシャ
資金 2500 期間 6
基礎Lv9 MSLv11 MALv6
☆ズゴックの開発で必要レベルが1下がる
ゾゴック
資金 3000 期間 6
基礎Lv6 MSLv10 MALv6
☆アッガイとズゴックの開発が必要

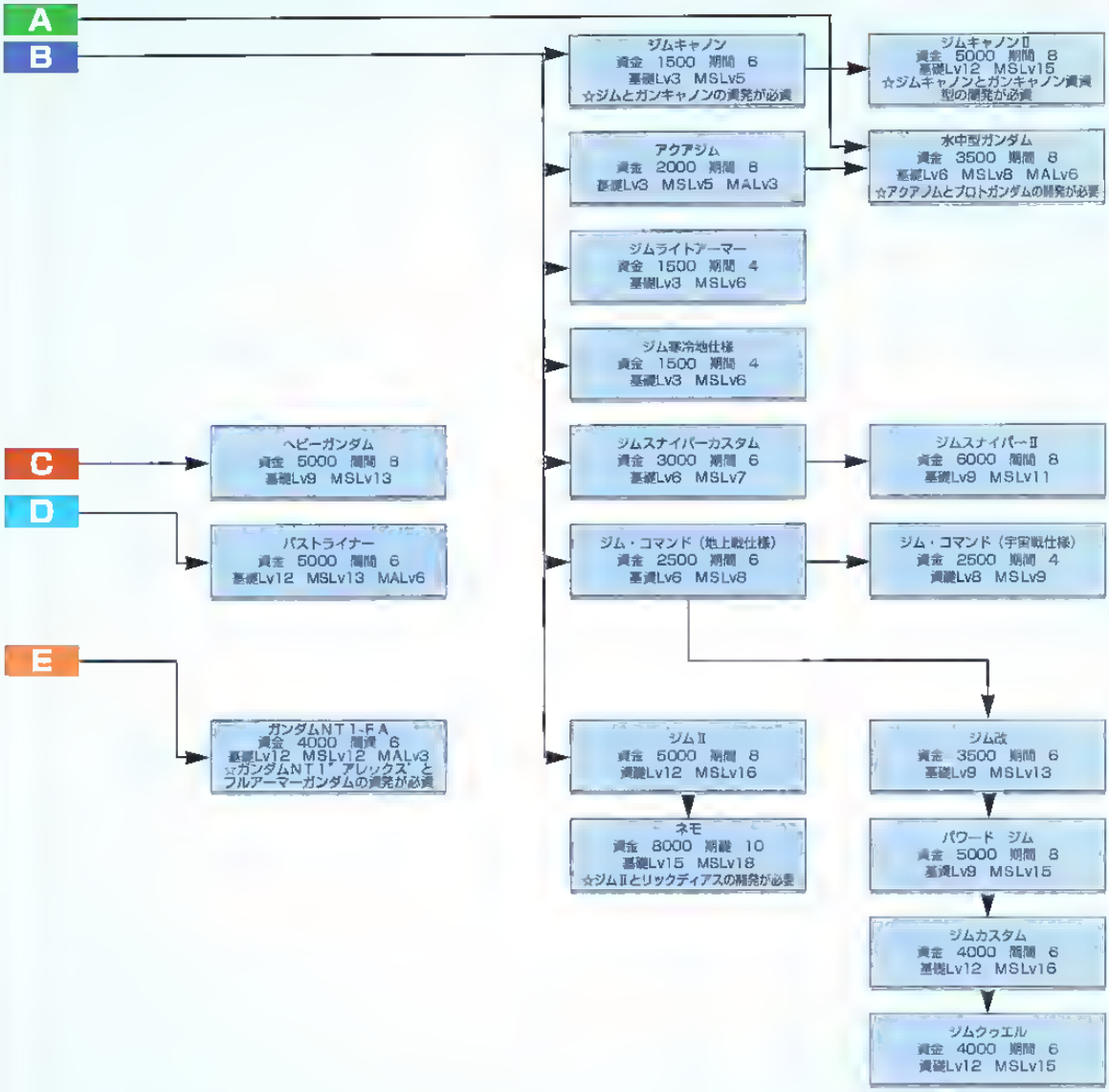
MS開発系統図


V作戦の実行
コアファイター
資金 1000 資源 2
基礎Lv3 MSLv4
コアブースター
資金 1600 期間 4
基礎LvS MSLv5 MALvS
ガンタンク
資金 2500 期間 4
先行量産型ボール
資金 1500 期間 4
資源Lv3 MSLv3 MALv4
☆ガンタンクがジムの開発で必要
レベルが1下がる（両方なら2下がる）
ボール
資金 1000 期間 4
基礎Lv3 MSLv3 MALv6
量産型ガンタンク
資金 3000 期間 8
基礎Lv3 MSLv4
ガンタンクII
資金 1S00 期間 6
基礎Lv6 MSLv6 MALv3
ガンキャノン（試装A）
資金 3000 資源 6
ガンキャノン（試装8）
資金 1000 期間 1
ガンキャノン量産型
資金 3000 資源 6
基礎Lv3 MSLv7
プロトタイプガンダム
資金 3500 資源 8
ガンダムビクシー
資金 S000 資源 6
資源Lv9 MSLv10
先行量産型ガンダム（試装A）
資金 2S00 期間 4
先行量産型ジム（試装A）
資金 2000 資源 4
先行量産型ガンダム（試装8）
資金 S00 期間 1
アプサラスの調査を
MS08小隊に任せる
ガンダムEz-8
資金 3000 期間 4
基礎Lv3 MSLv8
ガンダム開発計画
ガンダム試作1号資 ゼフィランサス
資金 6000 資源 6
基礎Lv9 MSLv14 MALv6
ガンダム試作1号資 フルバーニアン
資金 5000 資源 4
基礎Lv6 MSLv14 MALv9
ガンダム試作2号機 サイサリス
資金 8000 期間 8
基礎Lv12 MSLv14 MALv6
ガーベラ・テトラ
資金 6000 期間 8
基礎Lv12 MSLv14 MALv9 敵性Lv11
☆敵軍需産業との友好資が90以上必要
ガンダム試作3号機 ステイメン
資金 S000 期間 8
基礎Lv12 MSLv14 MALv12
ガンダム試作3号資・デンドロビウム
資金 10000 資源 8
基礎Lv12 MSLv14 MALv14
ティターンズを認める
ガンダムMK-II（試装A）
資金 10000 期間 10
基礎Lv1S MSLv16
ガンダムMK-II（試装8）
資金 1000 資源 1
ムラサメ研究所設立
サイコガンダム
資金 15000 期間 12
基礎Lv15 MSLv18 MALv18 敵性Lv15
☆プロトガンダムがジオングの開発が必要
エゥーゴを仲間にする
ガンダムMK-II・エゥーゴ仕資（試装A）
資金 10000 資源 10
基礎Lv15 MSLv18
アッシマー
資金 5000 資源 8
資源Lv12 MSLv16 MALv16
敵性13
オーガスタ研究所設立
ギャプラン
資金 8000 期間 8
基礎Lv15 MSLv17 MALv17 敵性14
☆アッシマーの開発で必要レベルが1下がる
シロッコを配下にする
メッサーラ
資金 12000 資源 10
基礎Lv1S MSLv17 MALv17
ガブスレイ
資金 6000 期間 8
基礎Lv15 MSLv18 MALv18

地球連邦軍

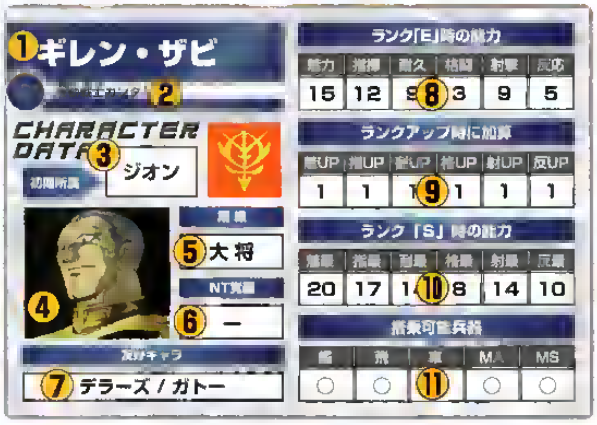

Gファイター
資金 3000 期間 6
基礎Lv7 MSLv7 MALv7
プロトタイプガンダムMK-Ⅱ
資金 5000 期間 10
基礎Lv20 MSLv20 MALv20 敵性Lv17
☆ガンダム試作2号機 ゼフィランサスとガンダム(ティターンズ仕様)の開発が必要
メカ図鑑を「264」まで埋める
Aへ
Bへ
ガンキャノンⅡ
資金 4000 期間 6
基礎Lv6 M5Lv6
ガンダム(ティターンズ仕様)
資金 6000 期間 8
基礎Lv9 M5Lv12 MALv3
ガンキャノン量産型
資金 5000 期間 6
基礎Lv9 MSLv10
RX回収計画
ガンダム(試装A)
資金 3500 期間 8
ジム
資金 3000 期間 6
☆陸戦ジムかガンダムの開発が必要
ガンダム(試装B)
資金 1000 期間 1
フルアーマーガンダム
資金 5000 期間 8
基礎Lv6 MSLv12
☆プロトガンダムかガンダムの量産が必要
Cへ
Dへ
先行量産型ジム(武装B)
資金 500 期間 1
先行量産型ガンダム(武装C)
資金 1000 期間 1
EXAMの研究
マグネットコーティング技術研究
G-3ガンダム
資金 5000 期間 6
基礎Lv9 MSLv9 MALv3
Eへ
ブルーディスティニー1号機
資金 4000 期間 6
基礎Lv6 MSLv8 敵性Lv5
ブルーディスティニー2号機
資金 4000 期間 6
基礎Lv6 M5Lv6 敵性Lv6
ブルーディスティニー3号機
資金 4000 期間 6
基礎Lv6 M5Lv9 敵性Lv6
ガンダム試作4号機・ガーベラ
資金 8000 期間 6
基礎Lv12 MSLv15 MALv12 敵性Lv12
☆軍需産業との友好度が90以上必要
ガーベラ・テトラ改
資金 8000 期間 8
基礎Lv12 MSLv15 MALv12
敵性Lv12
クリスティーナ・マッケンジーを復兵しない
ガンダムNT1' アレックス'
資金 6000 期間 8
基礎Lv12 MSLv12 MALv3
ガンダリウムγの入手
リック・ディアス
資金 5000 期間 6
基礎Lv15 MSLv17 敵性Lv14
☆サイサリスかリックドムの開発で必要レベルが1下がる(両方なら2下がる)
リック・ディアス(クワトロ専用)
資金 5000 期間 1
基礎Lv15 MSLv17
Z計画の発動
百式
資金 12000 期間 10
基礎Lv15 M5Lv16
Zガンダム
資金 15000 期間 12
基礎Lv20 M5Lv2 MALv20
ガンダムMK-Ⅱ-エゥーゴ仕様(試装B)
資金 1000 期間 1
百式(メガバズーカランチャー)
資金 15000 期間 6
基礎Lv19 MSLv19
☆百式とバストライナーの開発が必要
バウンド・ドッグ
資金 12000 期間 10
基礎Lv15 MSLv18 MALv18 敵性15
☆ギャプランの開発で必要レベルが1下がる
ハンブラビ
資金 8000 期間 8
基礎Lv18 MSLv19 MALv18
ジ・O
資金 15000 期間 12
基礎Lv20 M5Lv20 MALv15

MS開発系統図 地球連邦軍



キャラクターデータ
CHARACTER DATA

! キャラクターデータの見方



①キャラクター名

②登場作品名

③初期所属名

初期の軍所属先。シナリオによって変化する場合もある。

④キャラクターイラスト

⑤階級

キャラクターの初期階級。人事コマンドで降格や昇級させることができる。

階級表

大将
中将
小将
大佐
中佐
少佐
大尉
中尉
少尉
軍曹
曹長
伍長

⑥NT覚醒

ＮＴはニュータイプの略。ニュータイプ能力のあるキャラクターには、表記されているランクでニュータイプ能力に目覚める。サイコミュ兵器などにキャラクターを搭乗させる場合、ニュータイプ能力を持ったキャラクターを選択しないと、兵器の力を十分発揮することができない。

⑦友好キャラ

友好キャラとスタックさせたり、隣接したヘックスに配置すると、会話イベントが発生し、会話を交わしたキャラクターたちの士気が上がる。士気が上がると命中率や回避率が上昇するので、友好キャラ同士は同じエリアに配属するようにしよう。

⑧ランクについて

キャラクターのランクはＳ～Ｅの６段階あり、Ｅは最も低い。またランクは、敵を撃墜した数によって上がる。ランクＳが最高。

⑨ランクアップについて

ランクが１つ上がるごとに、表内の数値がそれぞれの能力に加算されていく。

⑩ランク「S」について

キャラクターのランクで一番高い。ランクＳになると、表内の最高数値に達する。

⑪搭乗可能兵器

キャラクターが搭乗できる兵器の種類。○ならば搭乗可能。×ならば搭乗不可。

●能力データの見方

魅力…キャラクターのカリスマ性を表す。部隊の士気と攻撃力を高める。
指揮…キャラクターの統率力。部隊の命中率と回避率を高める。
耐久…部隊の耐久力を高める。
格闘…キャラクターの格闘能力。部隊の格闘戦能力を高める。
射撃…キャラクターの射撃能力。部隊の射撃戦能力を高める。
反応…キャラクターの直感力。部隊の回避率を高める。

アカハナ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: シャア / ブーン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
1	7	5	4	2	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
6	12	10	9	7	14

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

アコース

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 曹長

NT覚醒: ー

友好キャラ: ランバ・ラル / ハモン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
1	3	4	5	7	4

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
6	8	9	10	12	9

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

エルラン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 中将

NT覚醒: ー

友好キャラ: キシリア / マ・クベ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	6	7	1	2	1

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
8	11	12	6	7	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

オルテガ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ガイア / マッシュ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
0	3	14	11	7	4

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
5	8	19	16	12	9

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ガイア

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: オルテガ / マッシュ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	10	11	11	8	9

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
12	15	16	16	13	14

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ガデム

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 大尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: シャア / ランバ・ラル

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	6	2	7	2	1

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
10	11	7	12	7	6

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	○

ガルマ・ザビ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 大佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: シャア / キシリア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	4	4	6	6	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	2	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
18	14	9	11	13	12

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

キシリア・ザビ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少将

NT覚醒: ー

友好キャラ: マ・クベ / トワニング

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	11	7	2	7	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
16	16	12	7	12	11

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	×

ギレン・ザビ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 大将

NT覚醒: ー

友好キャラ: デラーズ / アナベル・ガトー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
15	12	9	3	9	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
20	17	14	6	14	10

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ククルス・ドアン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 曹長

NT覚醒: ー

友好キャラ: ー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	4	8	12	1	7

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
13	9	13	17	6	12

搭乗可能兵器

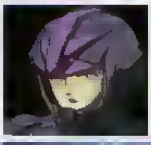
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

クラウレ・ハモン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 一般

NT覚醒: ー

友好キャラ: ランバ・ラル / クランプ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	8	3	4	8	6

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
15	13	8	8	13	11

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

クランプ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ランバ・ラル / ハモン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	10	6	8	5	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
13	15	11	13	10	10

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	○

コズン・グラハム

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 曹長

NT覚醒: ー

友好キャラ: ランバ・ラル / アコース

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	4	6	7	6	4

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	9	11	12	11	9

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

コンスコン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少将

NT覚醒: ー

友好キャラ: ドズル

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	11	9	5	6	3

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	16	14	10	11	8

搭乗可能兵器

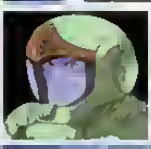
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

ジーン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 伍長

NT覚醒: ー

友好キャラ: デニム / スレンダー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	1	4	3	4	3

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	6	8	6	9	6

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	ー	○	×	○

シムス

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: シャリア・ブル

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	4	2	0	2	3

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	8	7	5	7	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

シャア・アズナブル

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少佐

NT覚醒: C

友好キャラ: ララァ / ハマーン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	12	9	15	13	13

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
17	17	14	20	18	18

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

シャリア・ブル

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 大尉

NT覚醒: B

友好キャラ: クスコ・アル / シャア

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	8	6	7	12	11

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
16	14	11	12	17	16

搭乗可能兵器

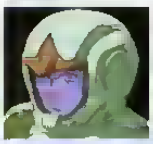
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

スレンダー

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 伍長

NT覚醒: ー

友好キャラ: デニム / ジーン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
1	1	4	1	2	2

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	6	8	6	7	7

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

デニム

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 軍曹

NT覚醒: ー

友好キャラ: ジーン / スレンダー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	4	3	3	3	2

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	9	8	8	8	7

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

デミトリー

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 曹長

NT覚醒: ー

友好キャラ: トクワン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
1	2	4	3	5	8

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	7	8	8	10	13

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

トクワン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: デミトリー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	3	5	5	7	9

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	8	10	10	12	14

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ドズル・ザビ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 中将

NT覚醒: ー

友好キャラ: ガルマ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	12	15	10	4	2

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
17	17	20	15	9	7

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ドレン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: シャア

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	8	8	4	7	3

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

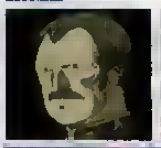
能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
14	13	11	9	12	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

トワニング
機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA
初期所属 ジオン



階級: 大佐
NT覚醒: ー
友好キャラ: キシリア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	8	3	3	4	3

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

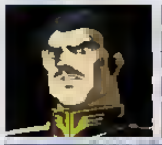
魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
8	13	8	8	8	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

バロム
機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA
初期所属 ジオン



階級: 中佐
NT覚醒: ー
友好キャラ: キシリア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	8	6	4	5	5

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
15	13	11	8	10	10

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

フラナガン・ブーン
機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA
初期所属 ジオン



階級: 大尉
NT覚醒: ー
友好キャラ: シャア / アカハナ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	8	9	7	5	4

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

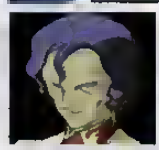
魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
10	13	14	12	10	9

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

マ・クベ
機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA
初期所属 ジオン



階級: 中佐
NT覚醒: ー
友好キャラ: キシリア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	12	8	11	3	5

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
7	17	11	16	8	10

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

マッシュ
機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA
初期所属 ジオン



階級: 少尉
NT覚醒: ー
友好キャラ: ガイア / オルテガ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	5	8	9	11	10

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

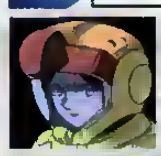
魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
9	10	13	14	16	15

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ララァ・スン
機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA
初期所属 ジオン



階級: 少尉
NT覚醒: D
友好キャラ: シャア / シャリア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	3	7	5	9	9

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	2	2

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
13	8	12	10	19	19

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ランバ・ラル
機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA
初期所属 ジオン



階級: 中尉
NT覚醒: ー
友好キャラ: アコース / コズン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	13	10	13	9	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
16	18	15	18	14	13

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

アイナ・サハリン
機動戦士ガンダム 第08MS小隊

CHARACTER DATA
初期所属 ジオン



階級: 一般
NT覚醒: ー
友好キャラ: ギニアス / ノリス

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	1	2	2	7	6

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
12	6	7	7	12	11

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ギニアス・サハリン

機動戦士ガンダム　第08MS小隊

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：大佐

NT覚醒：ー

友好キャラ：アイナ / ノリス

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	8	0	1	5	3

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	0	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
15	13	0	8	10	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ノリス・パッカード

機動戦士ガンダム　第08MS小隊

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：中佐

NT覚醒：ー

友好キャラ：アイナ / ギニアス

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	9	10	9	9	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
13	14	15	14	14	12

搭乗可能兵器

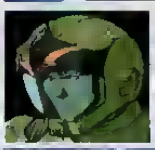
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	○

ジョニー・ライデン

MSV

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：大尉

NT覚醒：ー

友好キャラ：シン・マツナガ / キシリア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	7	7	10	11	13

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
13	12	12	15	16	18

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

シン・マツナガ

MSV

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：中尉

NT覚醒：ー

友好キャラ：ジョニー・ライデン / ドズル

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	10	8	11	9	9

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
12	15	14	16	14	14

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ガブリエル・ラミレス・ガルシア

機動戦士ガンダム0080　ポケットの中の戦争

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：首長

NT覚醒：ー

友好キャラ：シュタイナー / バーナード・ワイズマン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	1	7	8	4	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
7	8	12	13	8	12

搭乗可能兵器

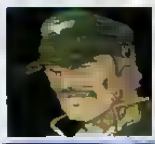
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

シュタイナー・ハーティー

機動戦士ガンダム0080　ポケットの中の戦争

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：中尉

NT覚醒：ー

友好キャラ：ミーシャ / ガルシア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	11	7	9	8	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
10	16	12	14	13	13

搭乗可能兵器

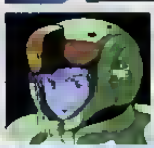
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

バーナード・ワイズマン（バーニィ）

機動戦士ガンダム0080　ポケットの中の戦争

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：伍長

NT覚醒：ー

友好キャラ：シュタイナー / ガルシア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	4	3	4	5	4

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	2	2	2	2

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
10	9	13	14	15	14

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

ミハイル・カミンスキー（ミーシャ）

機動戦士ガンダム0080　ポケットの中の戦争

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：少尉

NT覚醒：ー

友好キャラ：シュタイナー / ガルシア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	4	10	7	7	6

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
8	9	15	12	12	11

搭乗可能兵器

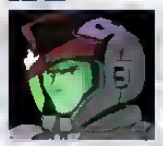
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

アナベル・ガトー

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 中尉

NT資質: ー

友好キャラ: ギレン / ケリィ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	9	9	12	11	10

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能量	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	14	14	17	16	15

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

エギーユ・デラーズ

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 大佐

NT資質: ー

友好キャラ: ギレン / ハスラー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	14	9	6	10	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能量	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
16	19	14	11	15	10

搭乗可能兵器

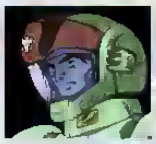
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	○

カリウス

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 軍曹

NT資質: ー

友好キャラ: ガトー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	5	7	6	7	3

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能量	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	10	12	11	12	8

搭乗可能兵器

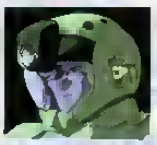
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

ケリィ・レズナー

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少尉

NT資質: ー

友好キャラ: ギレン / ガトー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	4	9	7	6	8

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能量	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	8	14	12	11	13

搭乗可能兵器

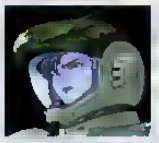
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

シーマ・ガラハウ

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少佐

NT資質: ー

友好キャラ: ー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	10	7	10	9	11

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能量	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
13	15	12	15	14	16

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ドライゼ

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少佐

NT資質: ー

友好キャラ: ブーン / ビッター

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	5	5	2	3	2

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能量	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	10	10	7	8	7

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

ノイエン・ビッター

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少将

NT資質: ー

友好キャラ: ガトー / ドライゼ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	11	10	8	8	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能量	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
15	16	15	11	13	10

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	○

ビリィ・グラードル

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 中尉

NT資質: ー

友好キャラ: ガトー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	8	7	3	7	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能量	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	13	12	8	12	10

搭乗可能兵器

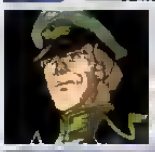
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

ユーリー・ハスラー

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少将

NT覚醒: ー

友好キャラ: デラーズ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	10	5	3	7	4

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
14	16	10	8	12	9

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

アポリー

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: シャア / ロベルト

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	4	7	7	7	8

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
11	8	12	12	12	13

搭乗可能兵器

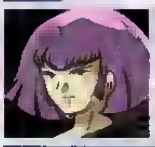
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

ハマーン・カーン

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 大佐

NT覚醒: D

友好キャラ: シャア

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
14	7	8	13	13	14

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	2	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
19	17	13	18	18	19

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ロベルト

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: シャア / アポリー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	7	5	8	8	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
8	12	10	13	13	10

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

キャラ・スーン

機動戦士ガンダムZZ

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ハマーン / マシュマー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	3	10	9	4	9

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
11	8	15	14	9	14

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

グレミー・トト

機動戦士ガンダムZZ

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少尉

NT覚醒: S

友好キャラ: ハマーン / ラカン・ダカラン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	4	5	3	3	4

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	2	1	1	2	2

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
16	14	10	8	13	14

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

デザート・ロンメル

機動戦士ガンダムZZ

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 少佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: ビッター / ラカン・ダカラン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	10	12	8	4	8

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
11	15	17	11	9	13

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	○

マシュマー・セロ

機動戦士ガンダムZZ

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 大尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ハマーン / キャラ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	5	12	8	7	8

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
14	10	17	14	12	13

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ラカン・ダカラン

機動戦士ガンダムZZ

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：少佐

NT覚醒：ー

友好キャラ：ハマーン / グレミー

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	9	11	11	8	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
10	14	18	16	13	12

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×				

ニムバス・シュターゼン

機動戦士ガンダム外伝　ブルーディスティニー

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：中尉

NT覚醒：ー

友好キャラ：キニアス / シュタイナー

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	1	8	12	3	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
9	6	13	17	8	12

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ヴィッシュ・ドナヒュー

機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：少尉

NT覚醒：ー

友好キャラ：ラル / シュタイナー・ハーディー

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	8	4	3	11	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
11	13	8	8	16	12

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

マリオン・ウェルチ

機動戦士ガンダム外伝　ブルーディスティニー

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：少尉

NT覚醒：B

友好キャラ：ララァ / シャリア・ブル

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	0	7	4	7	12

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
12	5	12	8	12	17

時間可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

クスコ・アル

陸戦戦士ガンダム　小説版

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：中尉

NT覚醒：C

友好キャラ：シャア / シャリア・ブル

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	2	5	11	10	12

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
12	7	10	16	15	17

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

強化人間ー001(レイラ)

機動戦士ガンダム　ギレンの野望　ジオンの系譜

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：少尉

NT覚醒：B

友好キャラ：ゼロ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	5	3	4	9	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	1	1	1	1	2

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
16	10	8	9	14	17

搭乗可能兵器

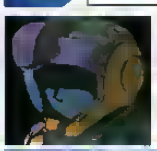
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

強化人間ー002

機動戦士ガンダム　ギレンの野望　ジオンの系譜

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：少尉

NT覚醒：A

友好キャラ：003 / 004

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
0	10	3	4	4	4

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
0	1	1	1	2	2

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
0	15	8	9	14	14

搭乗可能兵器

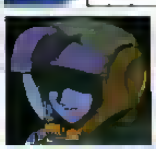
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

強化人間ー003

機動戦士ガンダム　ギレンの野望　ジオンの系譜

CHARACTER DATA

初期所属：ジオン



階級：曹長

NT覚醒：A

友好キャラ：002 / 004

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
0	7	4	4	4	4

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
0	1	2	2	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
0	12	14	14	9	9

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

強化人間−004

機動戦士ガンダム　ギレンの野望　ジオンの系譜

CHARACTER DATA

初期所属: ジオン



階級: 曹長

NT覚醒: A

友好キャラ: 002 / 003

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
0	5	5	4	4	3

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
0	1	1	2	2	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
0	10	10	14	14	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	－	－	－	－

アナベル・ガトー

機動戦士ガンダム0083　STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: デラーズフリート



階級: 少佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: デラーズ / ケリィ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	9	8	12	11	10

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
13	14	14	17	16	15

搭乗可能兵器

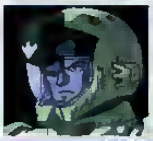
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ケリィ・レズナー

機動戦士ガンダム0083　STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: デラーズフリート



階級: 大尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: デラーズ / ガトー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	4	4	10	9	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	8	8	15	14	10

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

キシリア・ザビ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 正統ジオン



階級: 大将

NT覚醒: ー

友好キャラ: マ・クベ / トワニング

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	11	7	2	7	6

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
17	16	12	7	12	11

搭乗可能兵器

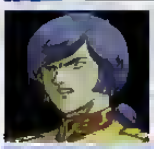
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	×

ガルマ・ザビ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 新生ジオン



階級: 大将

NT覚醒: ー

友好キャラ: ドズル / なし

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
9	4	4	6	8	7

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	2	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
18	14	9	11	13	12

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	－	－	－	○

キャスバル・ダイクン

逆襲のシャア

CHARACTER DATA

初期所属: ネオジオン



階級: 大将

NT覚醒: C

友好キャラ: ララァ / シャリア・ブル

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
13	13	9	15	13	13

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
18	18	14	20	18	18

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

アムロ・レイ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: D

友好キャラ: カイ / ハヤト

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	7	7	8	10	10

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	2	2	2

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
8	12	12	18	20	20

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ウッディ・マルデン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 大尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: マチルダ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
9	8	4	2	3	2

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
14	11	9	7	8	7

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

エルラン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中将

NT覚醒: ー

友好キャラ: ゴップ / ワイアット

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	6	7	1	2	1

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
8	11	12	6	7	6

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

カイ・シデン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 軍曹

NT覚醒: ー

友好キャラ: アムロ / ハヤト

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	6	4	6	6	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	2	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
8	11	9	11	16	13

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

ゴップ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 大将

NT覚醒: ー

友好キャラ: エルラン / ワイアット

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	1	9	0	1	0

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
0	0	1	0	0	0

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
2	1	14	0	1	0

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

スレッガー・ロウ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ミライ / セイラ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	6	7	5	11	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
13	11	12	10	16	12

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

セイラ・マス

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 軍曹

NT覚醒: A

友好キャラ: アムロ / リュウ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
9	7	6	3	5	5

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	2	2

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
14	12	11	8	15	15

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ティアンム

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中将

NT覚醒: ー

友好キャラ: レビル / コーウェン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	12	8	5	10	4

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
15	17	13	10	15	9

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

パオロ・カシアス

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: ワッケイン / ブライト

ランク[E]時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	11	4	1	8	4

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
13	16	6	6	13	9

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

ハヤト・コバヤシ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 伍長

NT覚醒: ー

友好キャラ: リュウ / カイ

ランク[E]時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	5	7	6	6	6

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	2	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
13	15	12	13	11	11

搭乗可能兵器

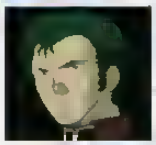
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	○

ブライト・ノア

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ミライ / リュウ

ランク[E]時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	10	9	5	6	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	2	1	1	2	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
13	20	14	10	16	10

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

フラウ・ボウ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 一般

NT覚醒: ー

友好キャラ: アムロ / ハヤト

ランク[E]時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	0	2	1	1	1

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	2	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
10	5	12	6	6	6

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

マチルダ・アジャン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ウッディ

ランク[E]時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	7	2	1	4	3

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
15	12	7	6	9	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

ミライ・ヤシマ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: S

友好キャラ: ブライト / スレッガー

ランク[E]時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
9	5	5	1	7	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	2	1	1	1	2

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
14	15	10	6	12	15

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

リード

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ワッケイン

ランク[E]時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
1	3	3	1	3	1

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
6	8	8	6	8	6

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

リュウ・ホセイ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 曹長

NT覚醒: ー

友好キャラ: ブライト / アムロ

ランク[E]時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	5	11	7	5	3

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
15	10	16	12	10	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

レビル

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 大将

NT覚醒: S

友好キャラ: ティアンム / コーウェン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	15	8	4	8	6

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
17	20	13	9	13	10

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ワッケイン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: バオロ / ブライト

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	8	8	2	8	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	14	13	7	13	10

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

カレン・ジョシュア

機動戦士ガンダム 第08MS小隊

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 曹長

NT覚醒: ー

友好キャラ: シロー / サンダース

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	8	10	7	5	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	11	15	12	10	10

搭乗可能兵器

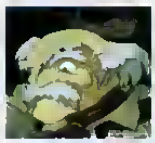
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

ジタン・ニッカード

機動戦士ガンダム 第08MS小隊

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 大尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: シロー / サンダース

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	3	3	2	3	1

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	8	8	7	8	6

搭乗可能兵器

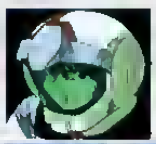
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	×

シロー・アマダ

機動戦士ガンダム 第08MS小隊

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: カレン / サンダース

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	3	12	5	7	4

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	2	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
15	13	17	10	12	9

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

テリー・サンダースJr

機動戦士ガンダム 第08MS小隊

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 軍曹

NT覚醒: ー

友好キャラ: シロー / カレン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	3	11	8	6	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	8	16	13	11	10

搭乗可能兵器

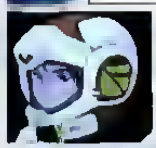
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

クリスチーナ・マッケンジー（クリス）

機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: アムロ / コウ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	1	4	5	4	3

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	2	2

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	6	8	10	14	13

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

アルファ・A・ベイト

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: モンシア / アデル

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	7	5	6	7	7

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	12	10	11	12	12

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

エイパー・シナプス

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 大佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: コーウェン / バニング

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	10	3	2	9	5

ランクアップ時に加算

能力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
14	16	8	7	14	10

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

グリーン・ワイアット

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中将

NT覚醒: ー

友好キャラ: ゴップ / エルラン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	1	4	0	2	1

ランクアップ時に加算

能力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	6	9	5	7	6

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

コウ・ウラキ

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: バニング / キース

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	1	8	4	4	5

ランクアップ時に加算

能力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	2	2	2

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
9	6	13	14	14	15

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

サウス・バニング

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 大尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: コウ / キース

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	9	5	11	11	8

ランクアップ時に加算

能力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	14	10	16	16	14

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

ジョン・コーウェン

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少将

NT覚醒: ー

友好キャラ: レビル / シナプス

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	12	7	5	8	4

ランクアップ時に加算

能力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
15	17	12	10	13	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

チャック・キース

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 曹長

NT覚醒: ー

友好キャラ: コウ / バニング

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	0	3	2	4	3

ランクアップ時に加算

能力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	2	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	5	8	7	14	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	ー	ー	×	○

チャップ・アデル

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: モンシア / ベイト

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	6	4	3	9	4

ランクアップ時に加算

能力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
9	11	9	8	14	9

搭乗可能兵器

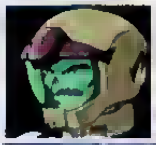
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

ベルナルド・モンシア

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ベイト / アデル

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	5	8	7	8	7

ランクアップ時に加算

能力UP	指揮UP	耐久UP	格闘UP	射撃UP	反応UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	10	13	12	13	12

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

エマ・シーン

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 曹長

NT覚醒: ー

友好キャラ: ジェリド / カクリコン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	3	5	7	7	6

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	2	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
12	13	10	12	12	11

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

カクリコン・カクーラー

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ジェリド / エマ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	5	6	8	7	6

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
7	10	11	13	12	11

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

カミーユ・ビダン

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: D

友好キャラ: ファ / エマ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	3	2	8	9	10

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	1	2	2	2	2

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
14	8	12	16	19	20

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

クワトロ＝バジーナ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 大尉

NT覚醒: C

友好キャラ: アムロ / カミーユ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	13	9	15	13	13

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
17	18	14	20	18	18

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ジェリド・メサ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: カクリコン / ライラ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	4	11	9	8	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
14	8	16	14	13	14

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ジャマイカン・ダニンガン

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ジャミトフ / バスク

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
1	6	5	3	4	2

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
6	11	10	8	8	7

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

ジャミトフ・ハイマン

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 大佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: バスク / ジャマイカン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	10	6	1	5	3

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
15	15	11	8	10	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

バスク＝オム

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: ジャミトフ / ジャマイカン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
1	11	10	6	7	4

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
6	16	15	11	12	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

パプテマス・シロッコ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中尉

NT覚醒: C

友好キャラ: マウアー / ライラ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	11	11	12	11	12

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
16	18	16	17	16	17

搭乗可能兵器

能	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

ファ・ユイリィ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 曹長

NT覚醒: S

友好キャラ: カミーユ / アポリー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	0	1	2	2	2

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	1	2	1	1	2

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
14	5	11	7	7	12

搭乗可能兵器

能	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

フォウ・ムラサメ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 曹長

NT覚醒: C

友好キャラ: ロザミア

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	1	2	8	12	12

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	0	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
12	8	2	13	17	17

搭乗可能兵器

能	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ブラン・ブルターク

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 大尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ロザミア

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	9	8	9	7	8

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
9	13	13	14	12	13

搭乗可能兵器

能	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ブレックス・フォーラ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 大佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: ヘンケン / クワトロ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	9	8	3	4	4

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
16	14	13	9	9	9

搭乗可能兵器

能	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

ヘンケン・ベッケナー

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: ブレックス / エマ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	11	9	4	8	8

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
13	16	14	9	13	11

搭乗可能兵器

能	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

マウアー・ファラオ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 曹長

NT覚醒: ー

友好キャラ: ブラン・ブルターク / ヤザン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	4	4	7	9	7

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
9	9	9	12	13	12

搭乗可能兵器

能	飛	車	MA	MS
×	ー	ー	○	ー

ヤザン・ゲーブル

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: シロッコ / ブラン・ブルターク

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	5	12	14	11	6

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
7	10	17	19	16	11

搭乗可能兵器

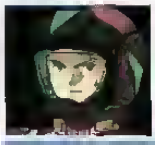
能	飛	車	MA	MS
×	ー	ー	○	○

ライラ・ミラ・ライラ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ジェリド

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	8	7	9	8	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	13	12	14	13	13

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

ロザミア・バダム

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 曹長

NT覚醒: 8

友好キャラ: ブラン・フルターク / フォウ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	2	9	10	8	11

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	0	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	7	9	15	13	16

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

サマナ・フィリス

機動戦士ガンダム外伝 ブルーディスティニー

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 曹長

NT覚醒: ー

友好キャラ: ユウ / フィリップ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	3	3	4	6	3

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	8	8	9	11	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

フィリップ・ヒューズ

機動戦士ガンダム外伝 ブルーディスティニー

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ユウ / サマナ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	4	7	5	7	6

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	9	12	10	12	11

搭乗可能兵器

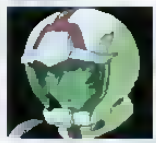
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

ユウ・カジマ

機動戦士ガンダム外伝 ブルーディスティニー

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: フィリップ / サマナ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	7	5	6	12	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	12	10	11	17	13

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

マクシミリアン・バーガー（マイク）

機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: レイヤー / レオン・リーフェイ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	2	2	3	4	2

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	7	7	8	9	7

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

マスター・P・レイヤー

機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: マイク / レオン・リーフェイ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	8	6	7	7	8

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
13	13	11	12	12	13

搭乗可能兵器

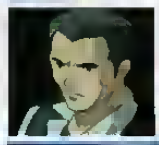
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

レオン・リーフェイ

機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で

CHARACTER DATA

初期所属: 連邦



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: レイヤー / マクシミリアン・バーガー

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	4	1	7	3	11

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	8	6	12	8	18

搭乗可能兵器

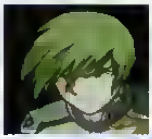
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

プロト・ゼロ（ゼロ・ムラサメ）

機動戦士ガンダム　キレンの野望

CHARACTER DATA

初期所属：連邦



階級：少尉

NT覚醒：C

友好キャラ：001（レイラ）

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	0	0	14	10	11

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
12	5	5	19	15	16

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

アムロ・レイ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属：エゥーゴ



階級：大尉

NT覚醒：D

友好キャラ：クワトロ / カミーユ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	7	7	8	10	10

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	2	2	2

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
10	12	12	18	20	20

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

カイ・シデン

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属：エゥーゴ



階級：少尉

NT覚醒：ー

友好キャラ：アムロ / ハヤト

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	6	4	6	6	8

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	2	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
10	11	9	11	16	13

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

スレッガー・ロウ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属：エゥーゴ



階級：大尉

NT覚醒：ー

友好キャラ：ミライ / セイラ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
9	6	7	5	11	7

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
14	11	12	10	16	12

搭乗可能兵器

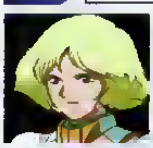
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

セイラ・マス

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属：エゥーゴ



階級：少尉

NT覚醒：A

友好キャラ：クワトロ / アムロ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	7	8	3	5	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	2	2

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
15	12	11	8	15	15

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ハヤト・コバヤシ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属：エゥーゴ



階級：少尉

NT覚醒：ー

友好キャラ：クワトロ / カイ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	5	7	8	6	6

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	2	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
14	15	12	13	11	11

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	○

ブライト・ノア

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属：エゥーゴ



階級：大佐

NT覚醒：ー

友好キャラ：ヘンケン / クワトロ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	10	9	5	6	5

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	2	1	1	2	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
14	20	14	10	16	10

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

リュウ・ホセイ

機動戦士ガンダム

CHARACTER DATA

初期所属：エゥーゴ



階級：中尉

NT覚醒：ー

友好キャラ：ブライト / アムロ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	6	11	7	5	3

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能最	指最	耐最	格最	射最	反最
16	10	16	12	10	8

搭乗可能兵器

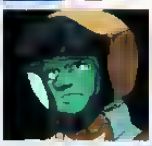
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

アポリー

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: エゥーゴ



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: クワトロ / ロベルト

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	4	7	7	7	9

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	9	12	12	12	13

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

エマ・シーン

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: エゥーゴ



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ヘンケン / カミーユ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	4	5	7	7	6

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	2	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
13	14	10	12	12	11

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ブレックス・フォーラ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: エゥーゴ



階級: 少将

NT覚醒: ー

友好キャラ: ヘンケン / クワトロ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	9	8	3	4	4

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
17	14	13	8	9	8

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	ー	ー	×	×

ヘンケン・ベッケナー

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: エゥーゴ



階級: 中佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: ブレックス / エマ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
9	11	9	4	8	6

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
14	16	14	9	13	11

搭乗可能兵器

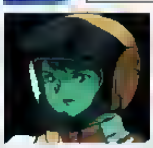
艦	飛	車	MA	MS
○	○	ー	×	×

レコア・ロンド

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: エゥーゴ



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: クワトロ / カミーユ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	4	7	4	6	7

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	9	12	9	11	12

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ロベルト

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: エゥーゴ



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: クワトロ / アポリー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	7	6	7	7	7

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
9	12	11	12	12	12

搭乗可能兵器

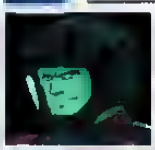
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

アルファ・A・ベイト

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



階級: 大尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: モンシア / アデル

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	7	5	6	7	7

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	12	10	11	12	12

搭乗可能兵器

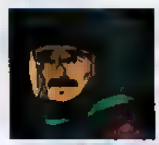
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

チャップ・アデル

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: モンシア / ベイト

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	6	4	3	8	4

ランクアップ時に加算

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
10	11	9	9	14	9

搭乗可能兵器

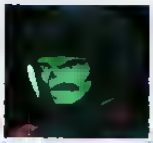
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

ベルナルド・モンシア

機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



階級: 大尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ベイト / アデル

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	5	8	7	8	7

ランクアップ時に加能

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
9	10	13	12	13	12

搭乗可能兵器

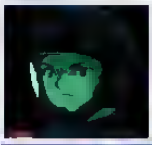
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	×	○

エマ・シーン

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



階級: 少尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ジェリド / カクリコン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	3	5	7	7	6

ランクアップ時に加能

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	2	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
13	13	10	12	12	11

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

カクリコン・カクーラー

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: ジェリド / エマ

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	5	6	8	7	6

ランクアップ時に加能

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	10	11	13	12	11

搭乗可能兵器

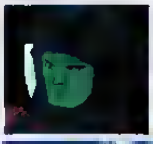
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ジェリド・メサ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



階級: 中尉

NT覚醒: ー

友好キャラ: カクリコン / マウアー

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	4	11	9	8	9

ランクアップ時に加能

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
2	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
15	9	16	14	13	14

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ジャマイカン・ダニンガン

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



階級: 少佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: ジャミトフ / バスク

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	6	5	3	4	2

ランクアップ時に加能

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	11	10	8	9	7

搭乗可能兵器

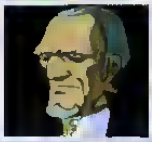
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

ジャミトフ・ハイマン

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



階級: 大将

NT覚醒: ー

友好キャラ: バスク / ジャマイカン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
11	10	6	1	5	3

ランクアップ時に加能

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
16	15	11	6	10	8

搭乗可能兵器

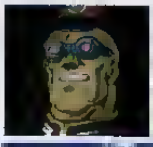
艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

バスク・オム

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



階級: 大佐

NT覚醒: ー

友好キャラ: ジャミトフ / ジャマイカン

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
2	11	10	6	7	4

ランクアップ時に加能

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
7	18	15	11	12	9

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	×	×

パプテマス・シロッコ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



階級: 大尉

NT覚醒: C

友好キャラ: マウアー / レコア

ランク「E」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
12	11	11	12	11	12

ランクアップ時に加能

能UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

能力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
17	16	16	17	16	17

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
○	○	○	○	○

フォウ・ムラサメ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



間合: 少 射

NT覚醒: C

友好キャラ: ロザミア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
8	1	2	8	12	12

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	0	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
13	6	2	13	17	17

搭乗可能兵器

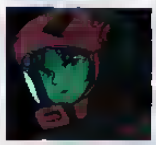
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

マウアー・ファラオ

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



間合: 少 射

NT覚醒: —

友好キャラ: ジェリド / ブラン・ブルターク

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
5	4	4	7	8	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
10	9	9	12	13	12

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ヤザン・ゲーブル

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



間合: 大 射

NT覚醒: —

友好キャラ: シロッコ / レコア

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
3	5	12	14	11	6

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
8	10	17	19	16	11

搭乗可能兵器

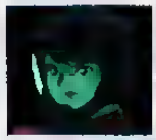
艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

レコア・ロンド

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



間合: 中 射

NT覚醒: —

友好キャラ: シロッコ / ヤザン

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
4	4	7	4	6	7

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	1	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
6	9	12	9	11	12

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ロザミア・バダム

機動戦士Zガンダム

CHARACTER DATA

初期所属: ティターンズ



間合: 少 射

NT覚醒: B

友好キャラ: ブラン・ブルターク / フォウ

ランク「E」時の能力

魅力	指揮	耐久	格闘	射撃	反応
6	2	6	10	6	11

ランクアップ時に加算

魅UP	指UP	耐UP	格UP	射UP	反UP
1	1	0	1	1	1

ランク「S」時の能力

魅最	指最	耐最	格最	射最	反最
13	7	9	16	13	16

搭乗可能兵器

艦	飛	車	MA	MS
×	○	○	○	○

ますます楽しめる特別モード紹介②

連邦ディスクのプレイモードをすべて出現させよう

連邦ディスクの特別編の出現条件は、ティターンズ（ジャミトフ）、ティターンズ（シロッコ）、エゥーゴ、デラーズ・フリートの４つのモードを出現させていること。各モードの出現条件は表の通り。連邦ディスクの特別編は、かなり楽しい設定＆プレイ感覚になっているのでおすすめ。ぜひプレイしてみてほしい。

モード出現条件

ゲームモード名	条　件
ティターンズ(ジャミトフ)	ティターンズ(ジャミトフ)の撃破＆ゲームクリア
ティターンズ(シロッコ)	ティターンズ(シロッコ)の撃破＆ゲームクリア
エゥーゴ	エゥーゴの撃破＆ゲームクリア
デラーズ・フリート	デラーズ・フリートの撃破＆ゲームクリア
連邦DISC　特別編	上の４つのモードをすべて出現させる

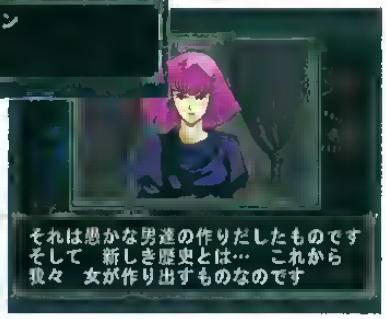
華麗なる戦い～連邦ディスク：特別編～

戦いは愚かな男たちの歴史 これからの歴史は女がつくる!?

地球連邦軍とティターンズの戦争を、冷ややかな目で眺めてきたハマーン。そして戦いの決着は、どうやらティターンズが優勢になりつつあるが、長い戦いで両者ともかなり疲弊している様子だ。今こそ、新たに編成されたアクシズが名乗りをあげ、愚かな男どもが率いる勢力を粉砕するとき！　戦いばかりしている男に変わって、女が新たな歴史を刻むときがきたのだ。

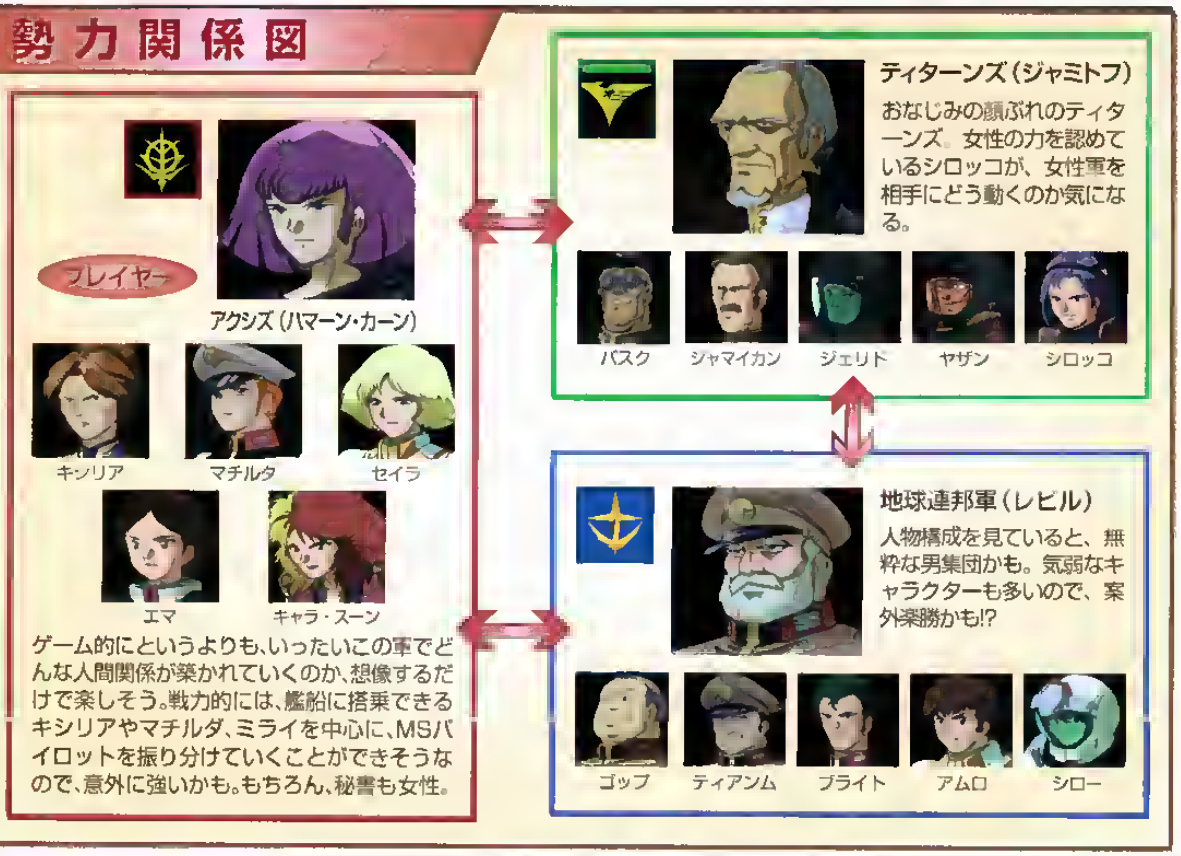
そう、アクシズ兵はすべて女戦士。男とともに戦うことをやめた戦士たちが集い、力を合わせて新時代を築いていく。それは、男のつくった歴史と違うのだろうか…。





←もう戦いはやめたい、とミネバは弱気。しかし、ハマーンの野望はとどまることを知らない

勢力関係図



エリアマップデータ

AREA MAP DATA

全79エリアの地形マップに加え、各エリアの収入・生産・基地数データを紹介。エリア攻略の参考にしよう。

! エリアマップデータの見方



①エリア名

②エリア名補足

③エリアデータ

■**収入**…1ターンの収入資金
■**生産**…1ターンの生産資源
■**基地数**…エリア内に存在する基地の数

④地形

エリア内の主な地形データ。

⑤エリアマップ

※基地占領時の表示は、占領している勢力によって変化するので、写真の基地表示と違う場合があります。基地の数や場所は変化しません。

グリーンランド

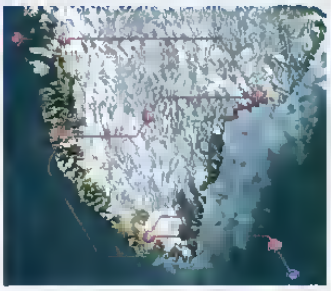
グリーンランド

EARTH

収入	生産	基地数
5	20	6

地形

海、雪山



ALL AREA MAP&DATA

アラスカ

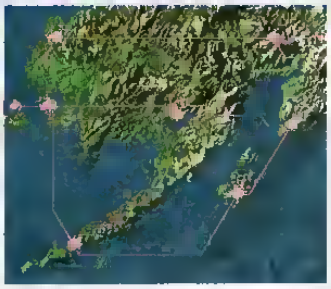
アラスカ

EARTH

収入	生産	基地数
10	30	7

地形

海、雪山、山岳、湖、森林、平地



ALL AREA MAP&DATA

カナダ1（西部）

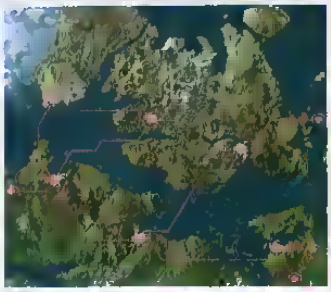
カナダ-1

EARTH

収入	生産	基地数
15	25	6

地形

湖、雪山、山岳、湖、平地、荒野



ALL AREA MAP&DATA

カナダ2（東部）

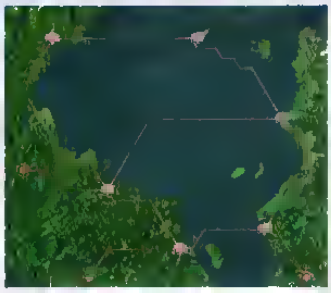
カナダ-2

EARTH

収入	生産	基地数
15	25	6

地形

海、森林、湖



ALL AREA MAP&DATA

キャリフォルニア

キャリフォルニア

EARTH

収入	生産	基地数
400	800	7

地形

海、山岳、海、荒野



ALL AREA MAP&DATA

ニューヤーク

ニューヤーク

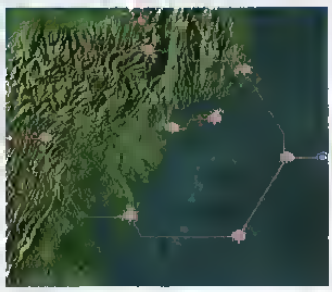
EARTH

収入	生産	基地数
750	200	8

地形

海、山岳、湖、荒野、川

新生ジオン軍本拠地



ALL AREA MAP&DATA

アメリカ（中央部）

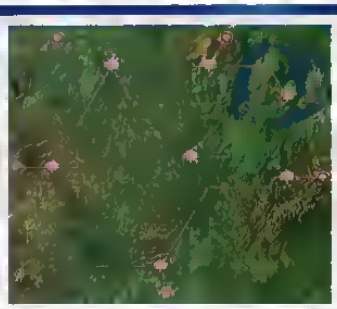
アメリカ

EARTH

収入	生産	基地数
40	100	7

地形

山岳、湖、平地、荒野



ALL AREA MAP&DATA

メキシコ（中米）

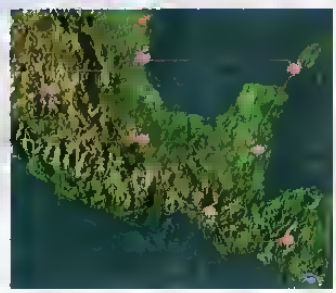
メキシコ

EARTH

収入	生産	基地数
20	20	7

地形

湖、山岳、森林、密林、平地、荒野



ALL AREA MAP&DATA

ジャブロー

ジャブロー

EARTH

収入	生産	基地数
600	1600	6

地形

海、山岳、密林、荒野

地球連邦軍本拠地



ALL AREA MAP&DATA

南米1（北部）

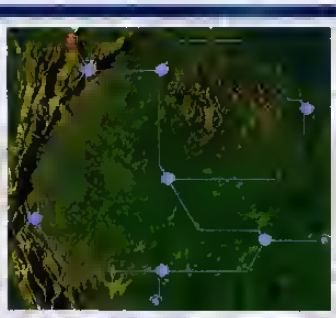
ナンベイ1

EARTH

収入	生産	基地数
15	20	7

地形

海、山岳、森林、密林、平地、荒野



ALL AREA MAP&DATA

南米2（南部）

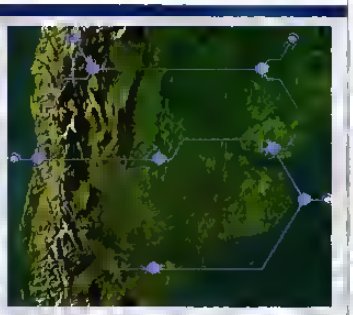
ナンベイ2

EARTH

収入	生産	基地数
10	35	7

地形

海、山岳、森林、平地、荒野



ALL AREA MAP&DATA

ハワイ（太平洋北部）

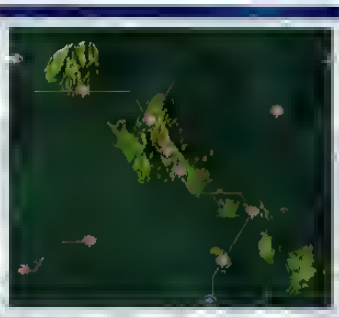
ハワイ

EARTH

収入	生産	基地数
600	200	6

地形

海、山岳



ALL AREA MAP&DATA

太平洋

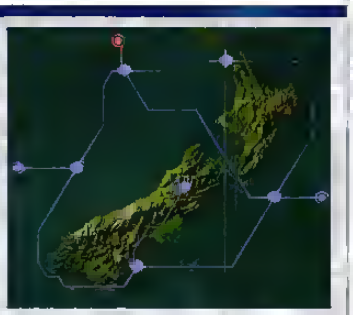
タイヘイヨウ

EARTH

収入	生産	基地数
0	0	6

地形

海、山岳、湖、荒野



ALL AREA MAP&DATA

日本近海

ニホン

EARTH

収入	生産	基地数
75	0	7

地形

海、山岳、湖、荒野



ALL AREA MAP&DATA

インドネシア

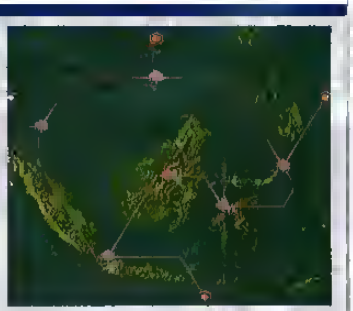
インドネシア

EARTH

収入	生産	基地数
25	25	5

地形

海、山岳、森林、密林



ALL AREA MAP&DATA

インド洋

インドヨウ

EARTH

収入	生産	基地数
0	0	6

地形

海、山岳、森林、荒野



ALL AREA MAP&DATA

大西洋1（北部）

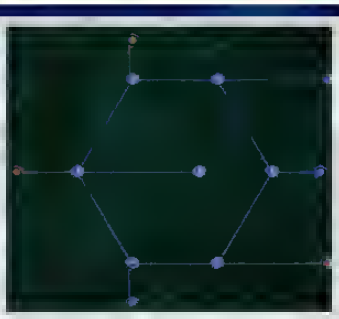
タイセイヨウ 1

EARTH

収入	生産	基地数
0	0	7

地形

海



ALL AREA MAP&DATA

大西洋2（南部）

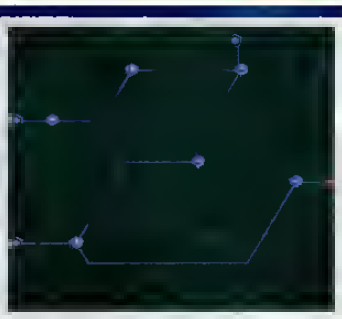
タイセイヨウ 2

EARTH

収入	生産	基地数
0	0	6

地形

海



ALL AREA MAP&DATA

トリントン

トリントン

EARTH

収入	生産	基地数
250	50	8

地形

海、山岳、平地、荒野



ALL AREA MAP&DATA

オーストラリア1（東部）

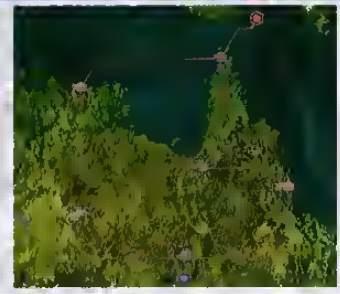
オーストラリア-1

EARTH

収入	生産	基地数
20	35	6

地形

海、山岳、平地、荒野、砂漠



ALL AREA MAP&DATA

オーストラリア2（西部）

オーストラリア-2

EARTH

収入	生産	基地数
5	45	6

地形

海、山岳、平地、荒野、砂漠



ALL AREA MAP&DATA

カムチャッカ

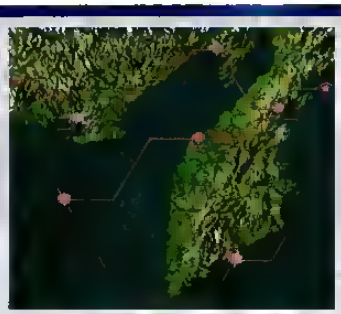
カムチャッカ

EARTH

収入	生産	基地数
5	35	6

地形

海、山岳、雪山、荒野



ALL AREA MAP&DATA

ロシア1（東部）

ロシア-1

EARTH

収入	生産	基地数
5	40	6

地形

海、山岳、雪山、平地、荒野、川



ALL AREA MAP&DATA

ロシア2（中央部）

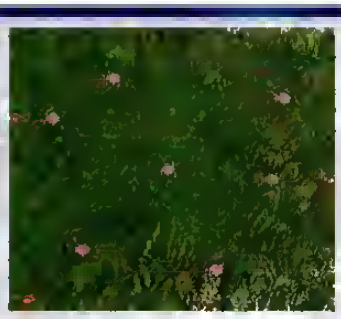
ロシア-2

EARTH

収入	生産	基地数
10	40	7

地形

山岳、平地、川、湖



ALL AREA MAP&DATA

ロシア3（西部）

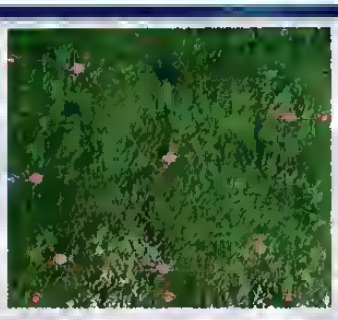
ロシア3

EARTH

収入	生産	基地数
10	35	7

地形

山岳、雪山、森林、湖、平地、荒野



ALL AREA MAP & DATA

カザフスタン

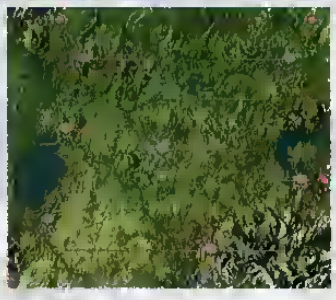
カザフスタン

EARTH

収入	生産	基地数
10	25	7

地形

山岳、湖、平地、砂漠



ALL AREA MAP & DATA

北京

ペキン

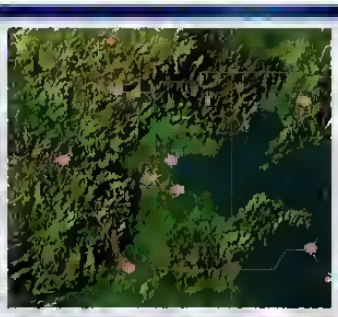
EARTH

収入	生産	基地数
300	50	8

地形

海、山岳、平地、荒野

地球連邦軍本拠地



ALL AREA MAP & DATA

中国

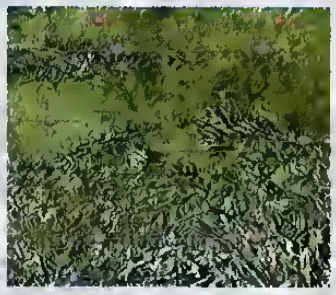
チュウゴク

EARTH

収入	生産	基地数
25	80	7

地形

山岳、雪山、平地、湖、砂漠



ALL AREA MAP & DATA

インドシナ

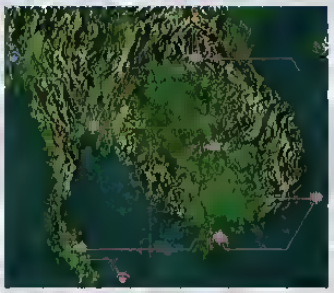
インドシナ

EARTH

収入	生産	基地数
25	15	6

地形

海、山岳、森林、荒野



ALL AREA MAP & DATA

インド

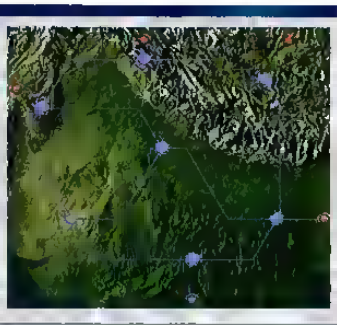
インド

EARTH

収入	生産	基地数
20	40	7

地形

海、山岳、雪山、森林、密林、平地、荒野



ALL AREA MAP & DATA

マドラス

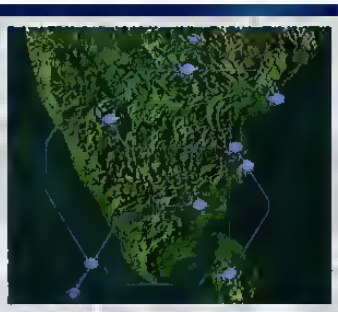
マドラス

EARTH

収入	生産	基地数
400	30	8

地形

海、山岳、森林、密林



ALL AREA MAP & DATA

アラビア

アラビア

EARTH

収入	生産	基地数
40	80	6

地形

海、山岳、平地、湖、荒野、砂漠



ALL AREA MAP & DATA

オデッサ

オデッサ

EARTH

収入	生産	基地数
250	1600	8

地形

海，山岳，森林，平地，海，荒野



ALL AREA MAP & DATA

ヨーロッパ1（北部）

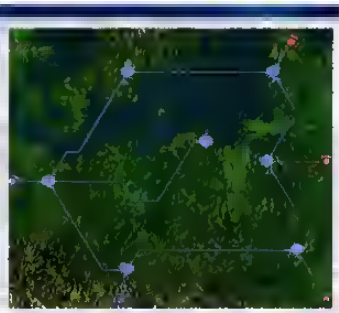
ヨーロッパ1

EARTH

収入	生産	基地数
25	5	7

地形

海，山岳，森林，平地，湖，荒野



ALL AREA MAP & DATA

ヨーロッパ2（南部）

ヨーロッパ2

EARTH

収入	生産	基地数
25	5	7

地形

海、山岳、雪山、森林、荒野



ALL AREA MAP & DATA

ヨーロッパ3（西部）

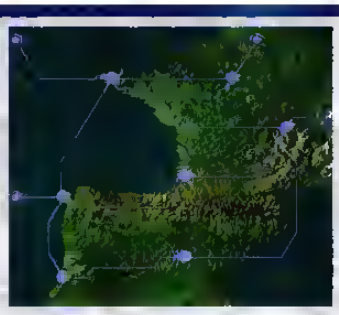
ヨーロッパ3

EARTH

収入	生産	基地数
30	10	7

地形

海、山岳、森林、平地、荒野



ALL AREA MAP & DATA

スカンジナビア

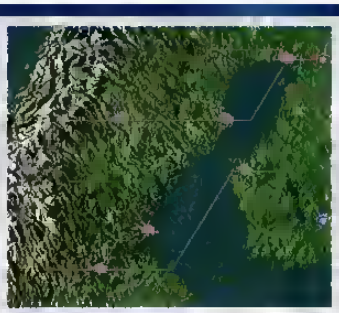
スカンジナビア

EARTH

収入	生産	基地数
15	10	7

地形

海、山岳、雪山、森林、荒野



ALL AREA MAP & DATA

ベルファスト

ベルファスト

EARTH

収入	生産	基地数
450	30	8

地形

海、山岳、雪山、森林



ALL AREA MAP & DATA

アフリカ1（東部）

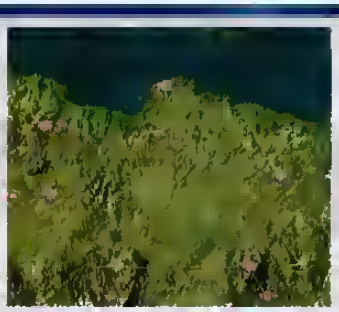
アフリカ1

EARTH

収入	生産	基地数
15	30	7

地形

海、山岳、荒野、砂漠



ALL AREA MAP & DATA

アフリカ2（西部）

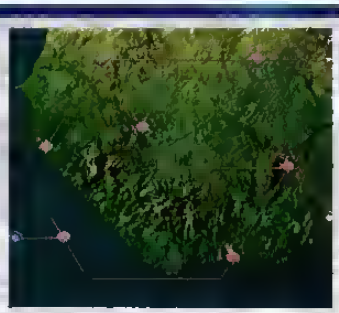
アフリカ2

EARTH

収入	生産	基地数
15	30	7

地形

海、山岳、密林、湖、荒野、砂漠



ALL AREA MAP & DATA

アフリカ3（南部）

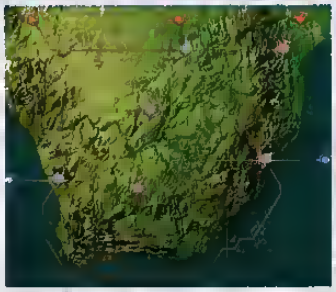
アフリカ-3

EARTH

収入	生産	基地数
25	40	7

地形

海、山岳、平地、
荒野、砂漠



ALL AREA MAP&DATA

キリマンジャロ

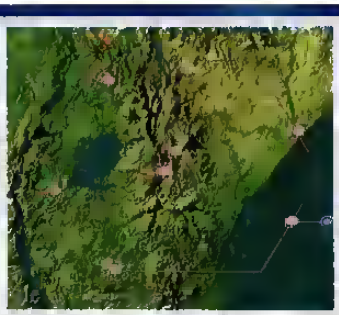
キリマンジャロ

EARTH

収入	生産	基地数
250	650	8

地形

海、山岳、平地、
湖、荒野



ALL AREA MAP&DATA

ルナツー

ルナツー

SPACE

収入	生産	基地数
450	400	6

地形

宇宙、ルナ2



ALL AREA MAP&DATA

ソロモン

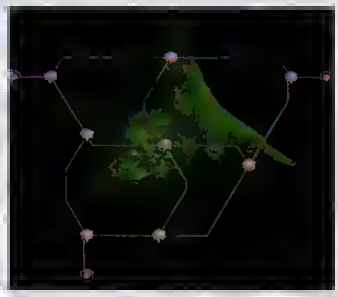
ソロモン

SPACE

収入	生産	基地数
200	200	8

地形

宇宙、ソロモン



ALL AREA MAP&DATA

ア・バオア・クー

ア・バオア・クー

SPACE

収入	生産	基地数
400	400	8

地形

宇宙、ア・バオア・クー



ALL AREA MAP&DATA

グラナダ

グラナダ

SPACE

収入	生産	基地数
750	650	8

地形

月、グラナダ

ネオジオン軍
本拠地

正統ジオン軍
本拠地



ALL AREA MAP&DATA

フォンブラウン

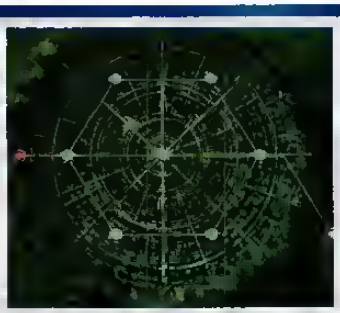
フォンブラウン

SPACE

収入	生産	基地数
500	500	7

地形

月、フォン・ブラウン



ALL AREA MAP&DATA

サイド1（ザーン）

サイド1

SPACE

収入	生産	基地数
0	30	8

地形

宇宙、サイド1



ALL AREA MAP&DATA

サイド2（ハッチ）

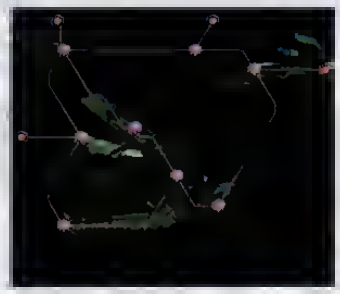
サイド2

SPACE

収入	生産	基地数
0	30	8

地形

宇宙、サイド2



ALL AREA MAP & DATA

サイド3（ムンゾ）

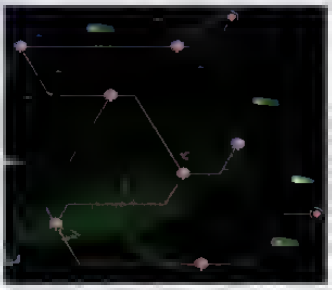
サイド3

SPACE

収入	生産	基地数
1250	30	7

地形

宇宙、サイド3



ALL AREA MAP & DATA

サイド4（ムーア）

サイド4

SPACE

収入	生産	基地数
0	30	8

地形

宇宙、サイド4



ALL AREA MAP & DATA

サイド5（ルウム）

サイド5

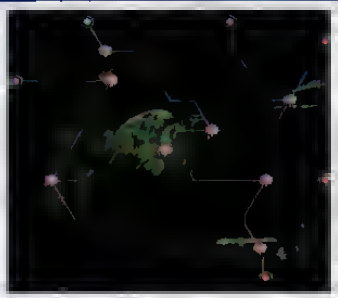
SPACE

収入	生産	基地数
0	30	7

地形

宇宙、サイド5

ジオン公国軍本拠地



ALL AREA MAP & DATA

サイド6（リア）

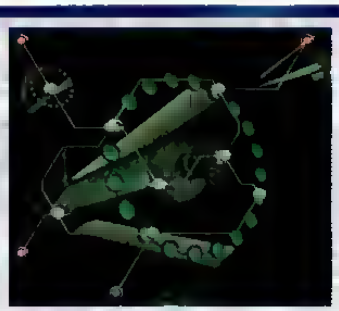
サイド6

SPACE

収入	生産	基地数
800	0	8

地形

宇宙、サイド6



ALL AREA MAP & DATA

サイド7（ノア）

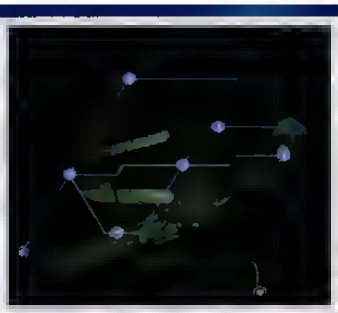
サイド7

SPACE

収入	生産	基地数
25	30	8

地形

宇宙、サイド7



ALL AREA MAP & DATA

ペキン上空

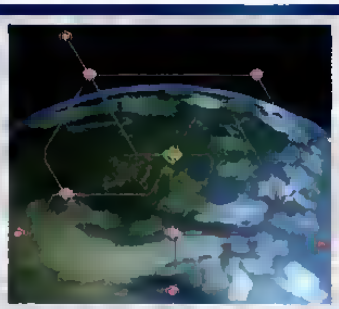
P.ペキン

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	6

地形

宇宙、地球



ALL AREA MAP & DATA

オデッサ上空

P.オデッサ

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	6

地形

宇宙、地球



ALL AREA MAP & DATA

アフリカ上空

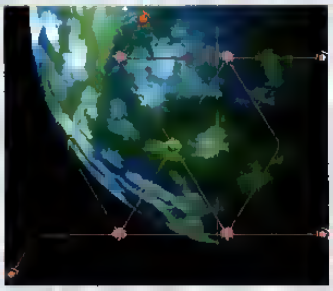
P-アフリカ

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	5

地形

宇宙、地球



ALL AREA MAP&DATA

オーストラリア上空

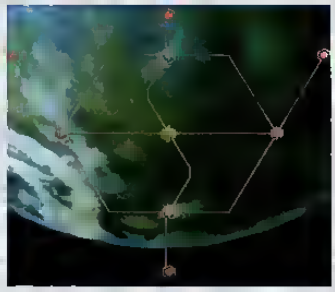
P-オーストラリア

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	5

地形

宇宙、地球



ALL AREA MAP&DATA

インド上空

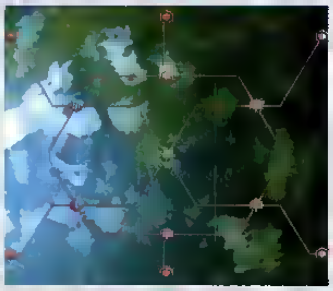
P-インド

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	7

地形

宇宙、地球



ALL AREA MAP&DATA

アメリカ上空

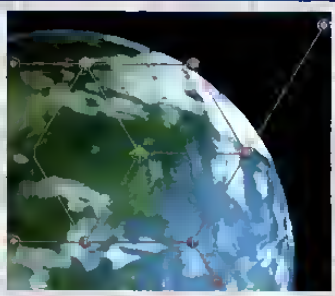
P-アメリカ

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	6

地形

宇宙、地球



ALL AREA MAP&DATA

ジャブロー上空

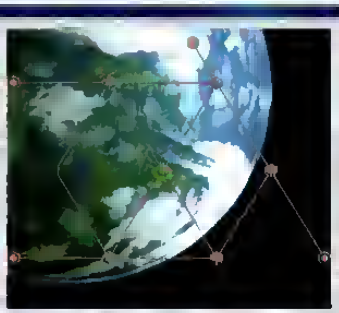
P-ジャブロー

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	6

地形

宇宙、地球



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（1）

ウチュウ-1

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	6

地形

宇宙、宇宙［残骸］



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（2）

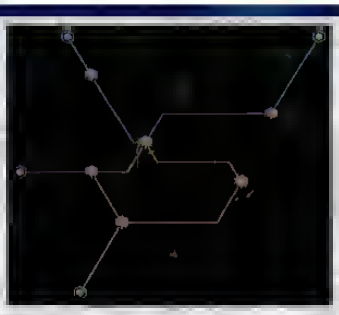
ウチュウ-2

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	6

地形

宇宙、宇宙［隕石］



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（3）

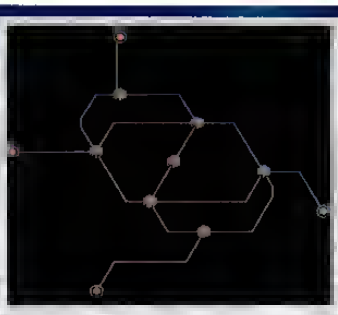
ウチュウ-3

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	6

地形

宇宙



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（4）

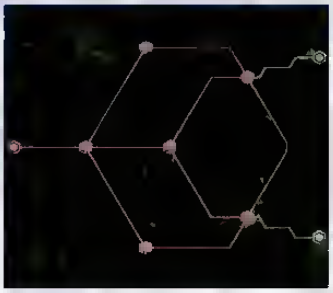
ウチュウ-4

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	6

地形

宇宙、宇宙［隕石］



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（5）

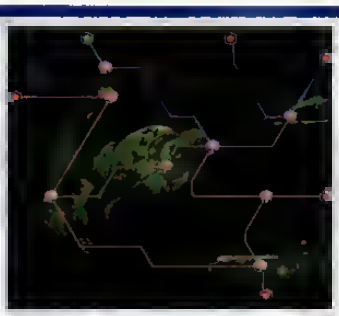
ウチュウ-5

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	8

地形

宇宙



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（6）

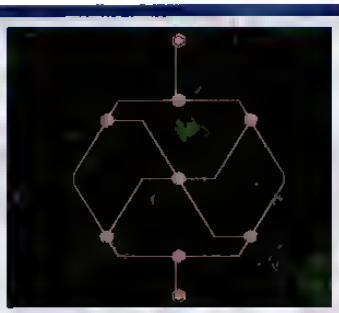
ウチュウ-6

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	7

地形

宇宙、宇宙［残骸］



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（7）

ウチュウ-7

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	5

地形

宇宙、宇宙［残骸］



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（8）

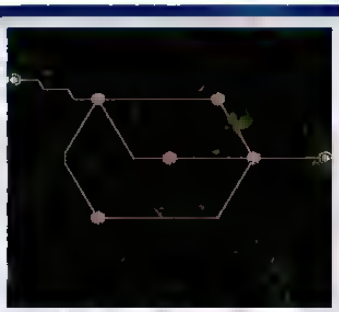
ウチュウ-8

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	5

地形

宇宙、宇宙［残骸］、
宇宙［隕石］



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（9）

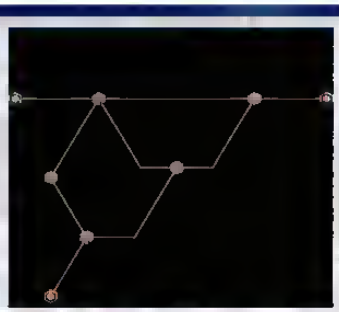
ウチュウ-9

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	5

地形

宇宙



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（10）

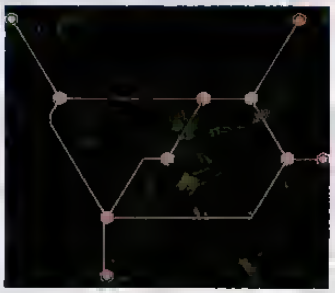
ウチュウ-10

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	6

地形

宇宙、宇宙［残骸］



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（11）

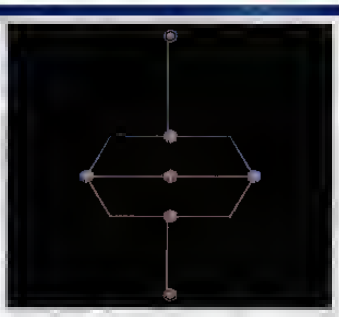
ウチュウ-11

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	5

地形

宇宙



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（12）

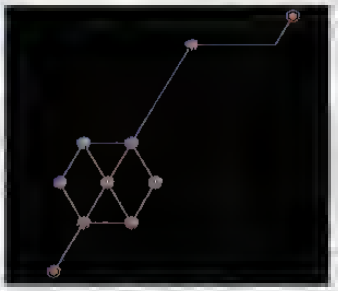
ウチュウ-12

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	8

地形

宇宙



ALL AREA MAP&DATA

宇宙空間（13）

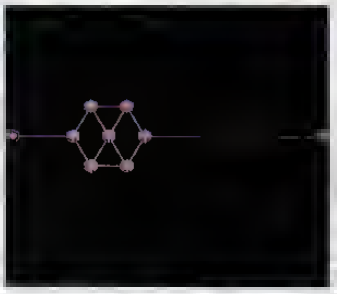
ウチュウ-13

SPACE

収入	生産	基地数
0	0	7

地形

宇宙



ALL AREA MAP&DATA

アクシズ

アクシズ

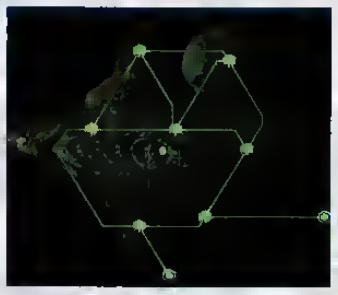
SPACE

収入	生産	基地数
1000	1000	7

地形

宇宙、アクシズ

アクシズ本拠地



ALL AREA MAP&DATA

グリプス2

グリプスII

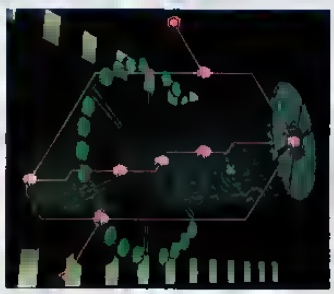
SPACE

収入	生産	基地数
750	500	7

地形

宇宙、グリプスII

ティターンズ（ジャミトフ）本拠地
ティターンズ（シロッコ）本拠地



ALL AREA MAP&DATA

ラビアンローズ

ラビアンローズ

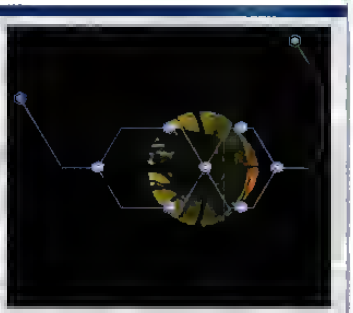
SPACE

収入	生産	基地数
750	250	7

地形

宇宙、ラビアンローズ

エゥーゴ本拠地



ALL AREA MAP&DATA

茨の園

イバラノソノ

SPACE

収入	生産	基地数
400	750	7

地形

宇宙、イバラノソノ

エギーユ・デラーズ本拠地



ALL AREA MAP&DATA

おまけモードで楽しもう

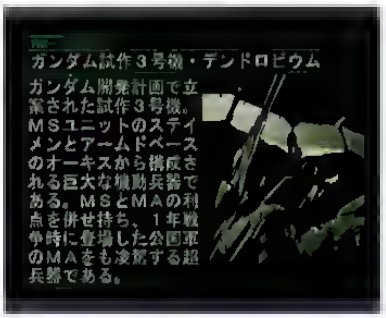
❶ OPTIONモードの図鑑を全部埋めよう

ゲームを進めていくと、オプションモードで見ることができる図鑑の項目がどんどん増えていく。ゲームをプレイしているだけではわからなかった知識や、作品背景が説明されているので、ガンダムの世界をもっと知りたい人は必見。楽しみの1つとして、「図鑑をすべて埋める」という目的でプレイしてみては?



メカニック図鑑

ゲームに登場する兵器の説明。項目が図鑑に登録される条件は、そのMSの開発プランがあること。全部の項目を埋めるには、全モードすべて同じシステムファイルを使用していればよい。



キャラクター図鑑

ゲームに登場する全キャラクターの紹介。原作アニメだけではなく、外伝にあたるゲームやオリジナルビデオで登場したキャラクターも多数いるので、知らないキャラクターはここでチェックしよう。



ムービーリプレイ

ゲーム中で一度見たムービーを、いつでも見ることができるモード。連邦DISCオープニングの「哀・戦士」をはじめ、それぞれのディスクで27本ずつのムービーがある。

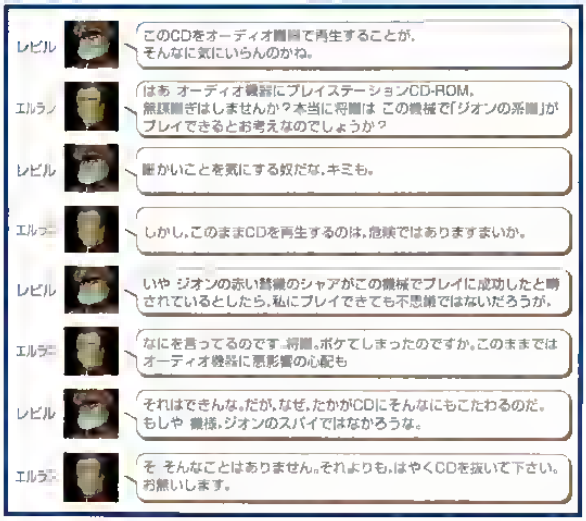


❷ CD禁止メッセージがおもしろい!

プレイステーション用のCD-ROMをオーディオ機器で再生すると、オーディオ機器自体が破損する場合がある。しかし、間違って再生したときにすぐに気づいて取り出せるよう、CD禁止メッセージが入っているPS用ソフトもある。もちろん「機動戦士ガンダム　ギレンの野望〜ジオンの系譜」にも楽しいメッセージが入っていた。オーディオ機器を壊す前に、特別に紹介しよう。

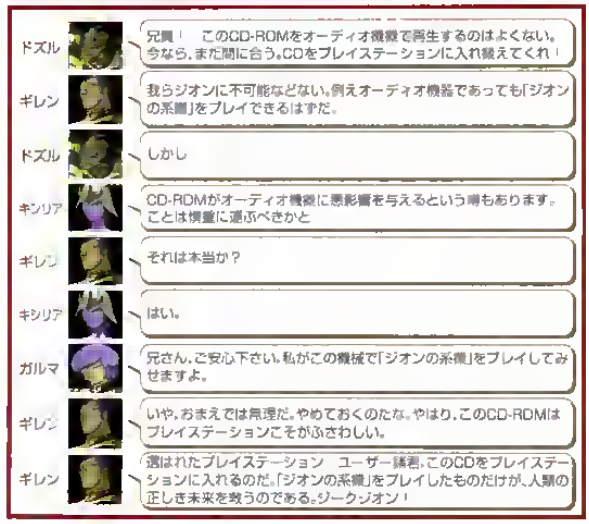
連邦DISC

「エルランのスパイ容疑〜保留〜」



ジオンDISC

「ガルマの力不足」



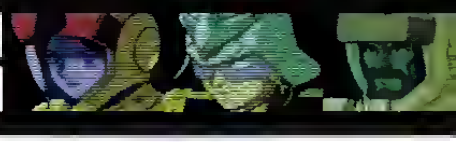
会話イベント発生データ

IVENT DATA

数多くのイベントが用意されている本作品において、会話イベントがどのように発生するのかということも、作品を深く楽しむ上で重要な位置を占めている。そこでここでは、性と誰を組み合わせると会話イベントが発生するのか一覧にしてみた。第一部、第二部と分かれているので、それぞれご参考にしてほしい。※一覧表記内の「＋」はスタックさせたり隣接したボックスに配置すると発生し、「ＶＳ」は戦わせた場合に発生する。



character's combination vol.1



001	レビル VS ギレン・ザビ
002	レビル VS ドズル・ザビ
003	レビル VS キシリア・ザビ
004	レビル VS キャスバル・ダイクン
005	レビル VS ジャミトフ・ハイマン
006	バオロ・カシアス VS シャア・アズナブル
007	バオロ・カシアス VS ランバ・ラル
008	バオロ・カシアス VS 黒い三連星
009	バオロ・カシアス VS ジョニー・ライデン
010	バオロ・カシアス VS シン・マツナガ
011	バオロ・カシアス VS アナベル・ガトー
012	ブライト・ノア VS ギレン・ザビ
013	ブライト・ノア VS シャア・アズナブル
014	ブライト・ノア VS キャスバル・ダイクン
015	アムロ・レイ VS ギレン・ザビ
016	アムロ・レイ VS ガルマ・ザビ
017	アムロ・レイ VS シャア・アズナブル ①
018	アムロ・レイ VS シャア・アズナブル ②
019	アムロ・レイ VS シャア・アズナブル ③
020	アムロ・レイがシャア・アズナブルに勝利
021	アムロ・レイ VS ララァ・スン ①
022	アムロ・レイ VS ララァ・スン ②
023	アムロ・レイがララァ・スンに勝利
024	アムロ・レイ VS ランバ・ラル
025	アムロ・レイがランバ・ラルに勝利
026	アムロ・レイ VS 黒い三連星
027	アムロ・レイ VS アナベル・ガトー
028	アムロ・レイ VS ジョニー・ライデン
029	アムロ・レイ VS シン・マツナガ
030	アムロ・レイ VS マリオン・ウェルチ
031	アムロ・レイ VS クスコ・アル
032	セイラ・マス VS シャア・アズナブル
033	セイラ・マス VS シャア・アズナブル
034	セイラ・マスがシャア・アズナブルに勝利
035	シャア・アズナブルがセイラ・マスに勝利
036	ランバ・ラルがセイラ・マスに勝利
037	セイラ・マス VS キャスバル・ダイクン
038	クリスチーナ・マッケンジー VS バーナード・ワイズマン
039	コウ・ウラキ VS アナベル・ガトー ①
040	コウ・ウラキ VS アナベル・ガトー ②
041	シロー・アマダ VS アイナ・サハリン
042	シロー・アマダがアイナ・サハリンに勝利 ①
043	シロー・アマダがアイナ・サハリンに勝利 ②
044	アイナ・サハリンがシロー・アマダに勝利
045	ゼロ・ムラサメ VS シャア・アズナブル
046	ゼロ・ムラサメ VS ララァ・スン
047	ゼロ・ムラサメ VS シャリア・ブル
048	ギレン・ザビ VS ジャミトフ・ハイマン
049	ギレン・ザビ VS ドズル・ザビ
050	ギレン・ザビ VS キシリア・ザビ
051	ギレン・ザビ VS ガルマ・ザビ
052	ギレン・ザビ VS キャスバル・ダイクン
053	ドズル・ザビ VS キシリア・ザビ
054	キシリア・ザビ VS ガルマ・ザビ
055	キシリア・ザビ VS キャスバル・ダイクン
056	ガルマ・ザビ VS キャスバル・ダイクン
057	マ・クベ VS キャスバル・ダイクン
058	ジョニー・ライデン VS キャスバル・ダイクン
059	ブライト・ノア + ワッケイン
060	ブライト・ノア + アムロ・レイ
061	アムロ・レイ + リュウ・ホセイ
062	アムロ・レイ + カイ・シデン
063	アムロ・レイ + ハヤト・コバヤシ
064	アムロ・レイ + フラウ・ボウ
065	アムロ・レイ + セイラ・マス ①
066	アムロ・レイ + セイラ・マス ②
067	アムロ・レイ + スレッガー・ロウ
068	アムロ・レイ + ミライ・ヤシマ
069	アムロ・レイ + マチルダ・アジャン
070	アムロ・レイ + ウッディー・マルデン
071	ブライト・ノア + ミライ・ヤシマ
072	ブライト・ノア + セイラ・マス

073	カイ・シデン + セイラ・マス
074	カイ・シデン + ハヤト・コバヤシ
075	ミライ・ヤシマ + スレッガー・ロウ
076	セイラ・マス + スレッガー・ロウ
077	ハヤト・コバヤシ + フラウ・ボウ
078	マチルダ・アジャン + ウッディー・マルデン
079	コウ・ウラキ + サウス・バニング
080	コウ・ウラキ + ベルナルド・モンシア
081	サウス・バニング + ベルナルド・モンシア
082	シロー・アマダ + テリー・サンダースJr
083	シロー・アマダ + カレン・ジョシュア
084	テリー・サンダースJr + カレン・ジョシュア
085	ユウ・カジマ + フィリップ・フューズ
086	ユウ・カジマ + サマナ・フィリス
087	フィリップ・フューズ + サマナ・フィリス
088	ゼロ・ムラサメ + アムロ・レイ
089	ギレン・ザビ + ドズル・ザビ
090	ギレン・ザビ + キシリア・ザビ
091	ギレン・ザビ + ガルマ・ザビ
092	ギレン・ザビ + エギーユ・デラースカ
093	ドズル・ザビ + キシリア・ザビ
094	ドズル・ザビ + ガルマ・ザビ
095	キシリア・ザビ + カルマ・ザビ
096	キシリア・ザビ + マ・クベ
097	キシリア・ザビ + シャア・アズナブル
098	カルマ・ザビ + シャア・アズナブル
099	シャア・アズナブル + ララァ・スン
100	シャア・アスナブル + シャリア・ブル
101	シャア・アスナブル + ランバ・ラル
102	シャア・アズナブル + ジョニー・ライデン
103	シャア・アズナブル + シン・マツナガ
104	シャア・アズナブル + マ・クベ
105	ララァ・スン + マリオン・ウェルチ
106	ララァ・ズン + シャリア・ブル
107	シン・マツナガ + ジョニー・ライデン
108	ランバ・ラル + クラウレ・ハモン
109	ガイア + オルテガ + マッシュ
110	シュタイナー・ハーディー + バーナード・ワイズマン + ミハイル・カミンスキー
111	エギーユ・デラーズ + アナベル・ガトー
112	シーマ・カラハウ + アナベル・カトー
113	アナベル・ガトー + ケリィ・レズナー
114	ギニアス・サハリン + アイナ・サハリン
115	ギニアス・サハリン + ノリス・パッカード
116	アイナ・サハリン + ノリス・パッカード
117	ブライト・ノア艦船で戦闘開始 ①
118	ブライト・ノア艦船で戦闘開始 ②
119	ブライト・ノア艦船で戦闘開始 ③
120	アナベル・カトーがソロモンで戦闘
121	ドズル・ザビがビグザムで勝利
122	フラナカン・ブーンがグラブロで戦闘
123	セイラ・マスがカンダムで戦闘
124	ハヤト・コバヤシがガンダムで戦闘
125	コウ・ウラキが旧ザクと戦闘
126	シャア・アズナブルがジオングで戦闘
127	シャア・アズナブルがニュータイプ能力Aランクで戦闘
128	黒い三連星を集めて戦闘
129	ランバ・ラル + アコース + コズン・グラハム
130	カイ・シデンがミハル死後戦闘
131	ニムバス・シュターゼンがＥＸＡＭで戦闘
132	ランバ・ラルがグフで戦闘勝利
133	スレッガー・ロウ + アムロ・レイで戦闘
134	クワトロ・バジーナ + アポリー
135	クワトロ・バジーナ + ロベルト
136	アポリー + ロベルト
137	マスター・Ｐ・レイヤー VS ヴィッシュ・ドナヒュー
138	マスター・Ｐ・レイヤー + マクシミリアン・バーガー
139	レオン・リーフェイ + マクシミリアン・バーガー
140	強化人間-001（レイラ） VS ニュータイプ
141	強化人間-001（レイラ） + ゼロ・ムラサメ ①
142	強化人間-001（レイラ） + ゼロ・ムラサメ ②
143	強化人間-001（レイラ） + ゼロ・ムラサメ ③
144	ドズル・ザビ + ガルマ・ザビ②



character's combination vol.2



001	バプテマス・シロッコ + ヤザン・ゲーブル
002	バプテマス・シロッコ + ジェリド・メサ
003	バプテマス・シロッコ + マウアー・ファ・ユイリィラオ
004	バプテマス・シロッコ VS クワトロ・バジーナ
005	バプテマス・シロッコ VS レコア・ロンド ①
006	バプテマス・シロッコ VS レコア・ロンド ②
007	バプテマス・シロッコ + レコア・ロンド
008	バプテマス・シロッコ VS カミーユ・ビダン
009	バプテマス・シロッコ + バスク・オム
010	バプテマス・シロッコ + ジャミトフ・ハイマン
011	ヤザン・ゲーブル + ジェリド・メサ
012	ヤザン・ゲーブル VS カミーユ・ビダン
013	ジェリド・メサ + カクリコン・カクーラー
014	ジェリド・メサ + ライラ・ミラ・ライラ
015	ジェリド・メサ + マウアー・ファ・ユイリィラオ
016	ジェリド・メサ VS エマ・シーン
017	ジェリド・メサ VS カミーユ・ビダン ①
018	ジェリド・メサ VS カミーユ・ビダン ②
019	フォウ・ムラサメ VS アムロ・レイ
020	フォウ・ムラサメ VS カミーユ・ビダン ①
021	フォウ・ムラサメ VS カミーユ・ビダン ②
022	ロザミア・バダム VS カミーユ・ビダン ①
023	ロザミア・バダム VS カミーユ・ビダン ②
024	エマ・シーン + ファ・ユイリィ
025	エマ・シーン + カミーユ・ビダン
026	エマ・シーン + ヘンケン・ベッケナー
027	エマ・シーン（エゥーゴ） + レコア・ロンド（エゥーゴ）
028	エマ・シーン（ティターンズ） + レコア・ロンド（ティターンズ）
029	エマ・シーン（エゥーゴ） VS レコア・ロンド（ティターンズ）
030	クワトロ・バジーナ + アポリー
031	クワトロ・バジーナ + ロベルト
032	アポリー + ロベルト
033	クワトロ・バジーナVSハマーン・カーン ①
034	クワトロ・バジーナVSハマーン・カーン ②
035	シャア・アズナブル + ハマーン・カーン（アクシズ）
036	シャア・アズナブル + ハマーン・カーン（ジオン）
037	クワトロ・バジーナ + ヘンケン・ベッケナー
038	クワトロ・バジーナ + ブレックス・フォーラ
039	クワトロ・バジーナ + ブライト・ノア
040	ブレックス・フォーラ + ヘンケン・ベッケナー
041	クワトロ・バジーナ + ハヤト・コバヤシ
042	クワトロ・バジーナ + カミーユ・ビダン ①
043	クワトロ・バジーナ + カミーユ・ビダン ②
044	クワトロ・バジーナ + アムロ・レイ
045	クワトロ・バジーナ + レコア・ロンド
046	クワトロ・バジーナ VS レコア・ロンド
047	ヘンケン・ベッケナー + カミーユ・ビダン
048	レコア・ロンド + カイ・シデン
049	レコア・ロンド + ファ・ユイリィ
050	レコア・ロンド + カミーユ・ビダン
051	レコア・ロンド VS カミーユ・ビダン
052	カミーユ・ビダン + ファ・ユイリィ
053	ハマーン・カーン + グレミー・トト
054	ハマーン・カーン + マシュマー・セロ
055	ハマーン・カーン + キャラ・スーン
056	ハマーン・カーン VS カミーユ・ビダン
057	アムロ・レイ + カミーユ・ビダン
058	カミーユ・ビダン + ブライト・ノア
059	キャラ・スーン + マシュマー・セロ
060	コウ・ウラキ + チャック・キース
061	コウ・ウラキ VS ベルナルト・モンシア
062	バニング VS ベルナルト・モンシア
063	マスター・P・レイヤー VS ヴィッシュ・ドナヒュー
064	マスター・P・レイヤー + レオン・リーフェイ
065	マスター・P・レイヤー + マクシミリアン・バーガー
066	レオン・リーフェイ + マクシミリアン・バーガー
067	マスター・P・レイヤー + ユウ・カジマ
068	レビル VS ガルマ・ザビ（新生）
069	レビル VS ブレックス・フォーラ
070	レビル VS ハマーン・カーン
071	レビル VS バプテマス・シロッコ
072	レビル VS エギーユ・デラーズ



character's combination vol.2



073	ギレン・ザビ VS ブレックス・フォーラ
074	ギレン・ザビ VS ハマーン・カーン
075	ギレン・ザビ VS バプテマス・シロッコ
076	ドズル・ザビ VS キャスバル・ダイクン
077	ジャミトフ・ハイマン VS ブレックス・フォーラ
078	ブレックス・フォーラ VS ハマーン・カーン
079	ハマーン・カーン VS ジャミトフ・ハイマン
080	ブレックス・フォーラ VS バプテマス・シロッコ
081	ハマーン・カーン VS バプテマス・シロッコ ①
082	ハマーン・カーン VS バプテマス・シロッコ ②
083	アムロ・レイ VS ハマーン・カーン
084	アムロ・レイ VS バプテマス・シロッコ
085	アムロ・レイ + バプテマス・シロッコ
086	フォウ・ムラサメ + ロザミア・バダム
087	プロト・ゼロ + フォウ・ムラサメ
088	プロト・ゼロ + ロザミア・バダム
089	ララァ・スン VS ハマーン・カーン
090	ララァ・スン + ハマーン・カーン
091	ララァ・スン VS カミーユ・ビダン
092	ララァ・スン VS フォウ・ムラサメ
093	ララァ・スン VS クワトロ・バジーナ
094	セイラ・マス VS キャスバル・ダイクン
095	キャスバル・ダイクン VS アムロ・レイ
096	キャスバル・ダイクン + アムロ・レイ
097	アムロ・レイ + ララァ・スン
098	セイラ・マス + キャスバル・ダイクン
099	クワトロ・バジーナ + カイ・シデン
100	バスク・オム + ジャミトフ・ハイマン
101	クワトロ・バジーナ VS ガルマ・ザビ
102	アムロ・レイ + ブライト・ノア
103	アムロ・レイ + ハヤト・コバヤシ
104	アムロ・レイ + カイ・シデン
105	アムロ・レイ + スレッガー・ロウ
106	アムロ・レイ + セイラ・マス
107	アムロ・レイ + リュウ・ホセイ
108	ブライト・ノア + リュウ・ホセイ
109	ブライト・ノア + セイラ・マス
110	ブライト・ノア + スレッガー・ロウ
111	カイ・シデン + ハヤト・コバヤシ
112	カイ・シデン + セイラ・マス
113	セイラ・マス + スレッガー・ロウ
114	黒い三連星・再集結
115	シュタイナー・ハーディー + ガブリエル・ラミレス・ガルシア + バーナード・ワイズマン
116	フォウ・ムラサメ（サイコガンダム搭乗時）
117	ブラン・ブルターク（アッシマー搭乗時）
118	アナベル・ガトー（ノイエジール搭乗）
119	ランバ・ラル（専用ドム搭乗）
120	ランバ・ラル（専用ゲルググ搭乗）
121	ライラ・ミラ・ライラ VS ニュータイプ
122	アムロ・レイ VS ニュータイプ
123	セイラ・マス VS ニュータイプ
124	プロト・ゼロ VS ニュータイプ
125	ララァ・スン VS ニュータイプ
126	マリオン・ウェルチ VS ニュータイプ
127	クスコ・アル VS ニュータイプ
128	フォウ・ムラサメ VS ニュータイプ
129	ロザミア・バダム VS ニュータイプ
130	シャア・アズナブル VS ニュータイプ
131	カミーユ・ビダン VS ニュータイプ
132	ハマーン・カーン VS ニュータイプ
133	バプテマス・シロッコ VS ニュータイプ
134	シャリア・ブル VS ニュータイプ
135	ミライ・ヤシマ VS ニュータイプ
136	強化人間-001（レイラ） VS ニュータイプ
137	強化人間-001（レイラ）+プロト・ゼロ ①
138	強化人間-001（レイラ）+プロト・ゼロ ②



MOBILE SUIT GUNDAM GIHREN'S GREED BLOOD OF ZEON

TACTICS OF THE NEXT GENERATION WAR

2000年3月17日初版発行

■監修・協力
株式会社バンダイ　牛村壽彦
株式会社サンライズ

■企画・構成・執筆
鳥田和亮
河合宏之
関根博美
坂上　裕
石井　誠

■企画・編集・データ管理
中村美奈子（アクセラ第一書籍編集部）
清野義孝（アクセラ第一書籍編集部）
合澤秀一（アクセラ第一書籍編集部）
光野信雄（アクセラ第一書籍編集部）

■装丁デザイン
相磯郁夫

■本文デザイン
鑓田将臣（有限会社Pod）
藤田　俊（有限会社Pod）
松本理子（有限会社Pod）
林田貴司
大房泰子

■発行人　塩崎剛三

■発行所　株式会社アクセラ
〒150-0021
東京都渋谷区恵比寿西1-16-8
編集部電話　03（3464）8222
※受付時間は、祝祭日を除く火曜から木曜の14時～17時です。
販売部電話　03（3464）8285

■印刷所　大日本印刷株式会社

★定価はカバーに表示されています。
★ゲームに関するご質問には一切お答えできません。ご了承ください。
★本書を無断で複製複写することは、著作権上の例外を除き禁じられています。
★乱丁・落丁の場合は、販売部宛にお送りください。小社送料負担にてお取り替えいたします。

"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ISBN4-87300-033-5
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI　2000
©2000　AXELA


PlayStation
機動戦士ガンダム　ギレンの野望
ジオンの系譜
TACTICS
OF
THE NEXT GENERATION WAR


機動戦士ガンダム　ギレンの野望
ジオンの系譜
TACTICS
OF
THE NEXT GENERATION WAR

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜

TACTICS OF THE NEXT GENERATION WAR

AXEDA


PlayStation
機動戦士ガンダム　ギレンの野望
ジオンの系譜
TACTICS
OF
THE NEXT GENERATION WAR

ISBN4-87300-033-5

C0076 ¥1200E

9784873000336

株式会社アクセラ
定価：本体1,200円(税別)

1920076012006

機動戦士ガンダム　ギレンの野望

ジオンの系譜

TACTICS
OF
THE NEXT GENERATION WAR

機動戦士ガンダム　ギレンの野望

ジオンの系譜

TACTICS OF THE NEXT GENERATION WAR

AXELA